Tot.152 火红五月 十万元奖品一次送出！联合大抽奖活动本期正式启动！

游戏机实用技术

TV GAME

特别企划

超级女声

游戏界声优MM总动员

焦点

任天堂新主机命名为Wii

攻略透解

WE10
MOTHER3
少年杨格斯
大神

特快专递

格斗之王2 最强冲击

九十九夜

最终幻想XII

小说最终回

前线狙击

■神之手■卡片召唤师 传说■超级机器人大战 原创世纪合集

■最终幻想III■.hack//G.U. Vol.1 再生

本期赠品



2006.6A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600



游戏光环 Gamehalo

■战神II ■超级机器人大战 原创世纪合集 ■游戏点评 大神/九十九夜

■热血最强 重温旧梦：赤影战士 最速通关

WE十周年纪念卡片/大神随意贴/Gamehalo VCD

Obata Takeshi
Artbook

小畑健珍藏画集
blanc et noir
黑白之间

黑与白的轮舞
死与生的循环



5月15日
全国上市

148页16开豪华精装特辑



《死亡笔记》完结纪念
小畑健从业以来绚丽插画完美收集



ACG STUDIO Animation Comic Game
系列出品

小畑健经典动画音乐CD
大幅海报×2+精美双面大卡片×2

游戏机实用技术 TV GAME

总第152期 TV GAME半月刊
2006年6月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

6A COVER STAFF

封面用图:格斗之王 最强冲击2
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏情报站

新作短波

前线狙击

研究中心

特快专递

攻略透解

小说回廊

特别企划 P32

超级女声
游戏界声优MM总动员

焦点 P05

Wii
——让我们一起玩！

游戏立方

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明	简写	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

简写	说明	简写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ①	Namco ②	③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	2005年1月6日 ⑥	日版 ⑦
1人 ⑧	自带记忆功能 ⑨	⑩ 128M / ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫		⑬推荐玩家年龄：全年龄

GBA ④

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

《掌机王SP》VOL.38



4月30日全国上市

现已热卖中!

攻略透解

虹吸战士 黑镜（PSP）
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔（NDS）
触摸侦探 小泽里奈(NDS)

精美赠品



《真·三国无双》记事本



口袋光环
精彩掌机影像，完全收录!

研究中心

《怪物猎人 携带版》深入研究（PSP）

专题企划

立足小掌机，放眼全业界
——十大最有影响力的掌机原创系列
“脑白金”正在流行——全民益智的脑锻炼

更多精彩……

《levelup游戏城寨》level.4



第4期继续送出四大主机
寄回第4期读者调查表，
继续参加当期四大主机抽奖活动!

4月30日全国上市

现已热卖中!

更多精彩不要错过，敬请关注《levelup 游戏城寨》 Level 4

梦幻骑士Ⅴ、皇牌空战X 等新作快报/大神、少年杨格斯 等大作急速攻略
UP TEAM佳文选登/私房话再谈敏感话题
美优馆扩版献上人气小美女/Level 2 四大主机抽奖活动中奖名单公布



《游戏城寨》音乐台CD
特别制作 另类音乐猜谜

01 Reset（《大神》主题曲）/02 只要美丽就可以（《SIMOUN》片头曲）
03 越喜欢你越悲伤（《名侦探柯南》十周年片尾曲）/04 Writhe in pain（《罪恶装备XX》混音BGM）
05 Momentary life（《罪恶装备XX》混音BGM）/06 The Real Thing（欧美流行推荐）
07 无论何时（日韩流行推荐）/08 3月9日（网友点播）
09 Oh My Darlin'（网友点播）/10 音乐小游戏/11 游戏对白赏析（《仙乐传说》）
12 七色的明日（BOA演唱）

levelup.cn 详情请关注www.levelup.cn

《游戏·人》第17辑



五一期间 全国上市

现已热卖中!

文字饕餮 144页超大开本
听觉大餐 120分钟音乐不断
超值赠品 锦上添花精彩回归





本辑赠品
《罪恶装备》精选画册

■[游人小说]月夜(栾东新作) ■[特别企划]枪之危机——“《生化危机》系列”枪械漫谈
■[邪道攻略]伊瓦利斯新兵手册——《最终幻想Ⅻ》不升级通关指南
■[热点追踪]让我们上网踢球去!——《实况足球》网络对战透析 ■[斑斓之书]北欧神话——失落的英雄史诗
■[映画馆]以父之名——黑手党《教父》绝密档案1972-2006 ■[幻影斗技]憾天之道·龙吼——论截拳道
■[动漫秀]黑与白的交叉线——《BLEACH》的立体解构 ■[卷尾特辑]归来的无敌英雄——《超人》系列全接触

游戏机 TV GAME 实用技术

CONTENTS Part 2

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件。本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子存
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 栩

责任编辑：王 栋 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐继金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 康 剑 李 星 罗贤彬 易 休 秋 天

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市张掖路邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
制 版：深圳市新华锐思电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年6月1日
定 价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

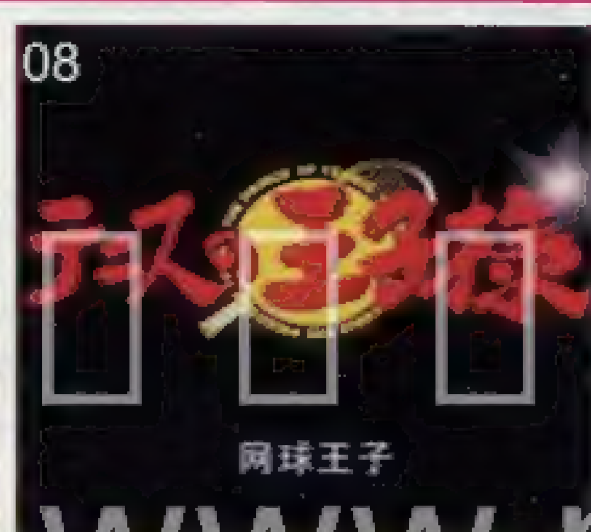
每期固定栏目

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！











焦点 Wii——让我们一起玩！

任天堂“革命”意外更名

文 星夜

（读音：WE）

含义：

❶ 我们

❷ 一起玩游戏的情景

❸ 造型独特的手柄

Wii™

2004年5月，任天堂在E3展前发布会上宣布其次世代主机的开发代号为“革命”，象征着以独特的新设计理念为游戏业带来革命。

2005年5月，任天堂在E3展前发布会上公开“革命”的主机造型及暂用LOGO图案，革命仿佛已经成为该主机的正式定名。

2005年9月，岩田聪在TGS基调演讲中揭开“革命”手柄神秘面纱，独特的造型和操控性真实地诠释了“革命”的涵义。

2006年，当人们对“革命”将成为任天堂次世代主机正式定名确信无疑之时，任天堂做了一个出人意料的决定：

开发代号为“革命”的次世代主机今日正式定名为：Wii



◀美国任天堂公关部副总裁Perrin Kaplan。

美国任天堂公关部副总裁Q&A

在Wii这一正式名称公布之后，任天堂立刻成为媒体焦点，美国任天堂公关部副总裁Perrin Kaplan频频在各大媒体亮相解释任天堂的更名决定。Perrin表示，虽然这个名字有点意外，不过人们最终会习惯的。就像Google和Yahoo，这些名字是人们讨论的焦点，而如今已经被所有人接受。

记者：革命似乎是一个很酷的开发代号，大家都很喜欢，为什么要放弃呢？

Perrin Kaplan：我也觉得这个名字不错，不过不大适合我们要做的东西。你可能会觉得Google是个很怪的名字，维珍(Virgin，意即处女)航空也是很怪的名字。亚马逊、Napster这些都很怪。我觉得这个名字更适合，两个“i”有着很多涵义。它像两个玩游戏的小人，又像手柄。

记者：这个名字是日本外的分公司决定的，还是任天堂的全球决定？

PK：这是一个全球通用名。与任天堂的多数决策一样，它不是由任何个人决定。它是整个团队的决定。

记者：你知道这个新名字有多久了？

PK：让我想想。我们构思新名字用了差不多一年，想到这个名字也有一段时间了。

记者：你们公布的视频短片似乎在强调复写的“i”，这代表着什么？

PK：这只是提醒大家这部主机不仅可以一个人玩，还可以很多人玩。各种体型的人都可以玩。它是为所有人准备的主机。它是为准备重投游戏怀抱的人准备的主机。

记者：为什么现在就公布最终定名而不是等到E3展？

PK：为什么现在啊？看看今天人们在网上花了多少时间谈论和关注这个就知道了。我觉得需要有这样高密度的关注，让人们事先消化一下。而在展会上可能不会有这样的效果。而且我觉得应该要在展会上让大家知道我们在谈论的是什么。

Wii的涵义

为何要将一部已经被人们叫了两年的主机更改为一个古怪的名字？这个陌生而难以阅读的名字到底有何深意？任天堂在其官方网站中对“Wii”的来意进行了介绍：

开发代号“革命”表达了我们的方向，而Wii则是对这一方向的解答。

我们将会打破将电子游戏玩家们彼此阻隔而开的壁障。

Wii将会让人们更深入地接触他们的游戏……以及接触彼此。不过你可能还是要问：这个名字到底意味着什么？

Wii的读音与“we”相似，强调了这是一部为所有人准备的主机。

Wii将会很容易地被世界各地的人记住，不管他们说的是什么语言。

不会有混淆。无须缩写。就是Wii。

Wii有着独特的“ii”拼法，这象征着它的独特手柄，以及人们玩游戏时的情景。

而Wii作为一个名字和一部主机，正为游戏世界带来革命，它将鹤立鸡群。

这就是Wii。而现在任天堂需要你们。

因为这不仅关乎你我。

这是Wii。

Wii将与我们一起改变一切。



▲任天堂为了让大家记住“Wii”的独特拼法以及涵义而特别制作的宣传短片。

业界的声音

“Wii”这个古怪的名字公布后，国内外的各网络论坛立刻吵翻了天，大多数玩家对任天堂的更名决定表示不解，并且表示“Wii”这个名字“十分难听”、“古怪”或“愚蠢”。业内人士也大多持否定意见，不过也有不少人认为“习惯就好”。

“我认为革命涵义更深刻，能更直观地描述主机特点。Wii做不到这一点。任天堂一直在宣传革命这个品牌，突然换了个名字不利于产品宣传。”——Yankee Group高级分析家Michael Goodman

“我的第一反应是：这名字真蠢。不过细想一下，以前也觉得Game Boy和Xbox的名字都有点傻，而当初对PlayStation的反应甚至都记不清了。名字很酷的Dreamcast和Gizmondo都失败了，而名字傻点儿的都挺成功。”——Wedbush Morgan分析家Michael Pachter

“这个产品名太傻了，只要他们做过市场调查就知道这很不适合英语国家，而他们竟然要用它代替一个已经被广为接受的、用了一年多的名字。”——某匿名业内人士

我们的看法

“Wii”这个生造的词若是没有官方解释确实不知道应该如何发音，而该主机的一个重要市场目标则是对游戏业陌生的非玩家群体，这在进行产品宣传的时候多少有些阻碍。此外，“Wii”的发音与英语中的“小便”(wee-wee)相近，对于英语国家的玩家来说，读起来可能会有点不雅的感觉。不过这个名字最重要的不是读音和是否有实际词义，任天堂的目标是让消费者能够从字型联想到该主机的特点和涵义，简洁而独特的拼法使其很容易被人记住。一款产品的名字只要被人记住并使用一段时间，其原义和衍生义将通通淡化，就像人们说起PS，想到的只是主机本身，而不是“游戏站”。只是不知道要是出现Wii版《胜利十一人》(WE Wii)，英语国家的球迷该作何感想……

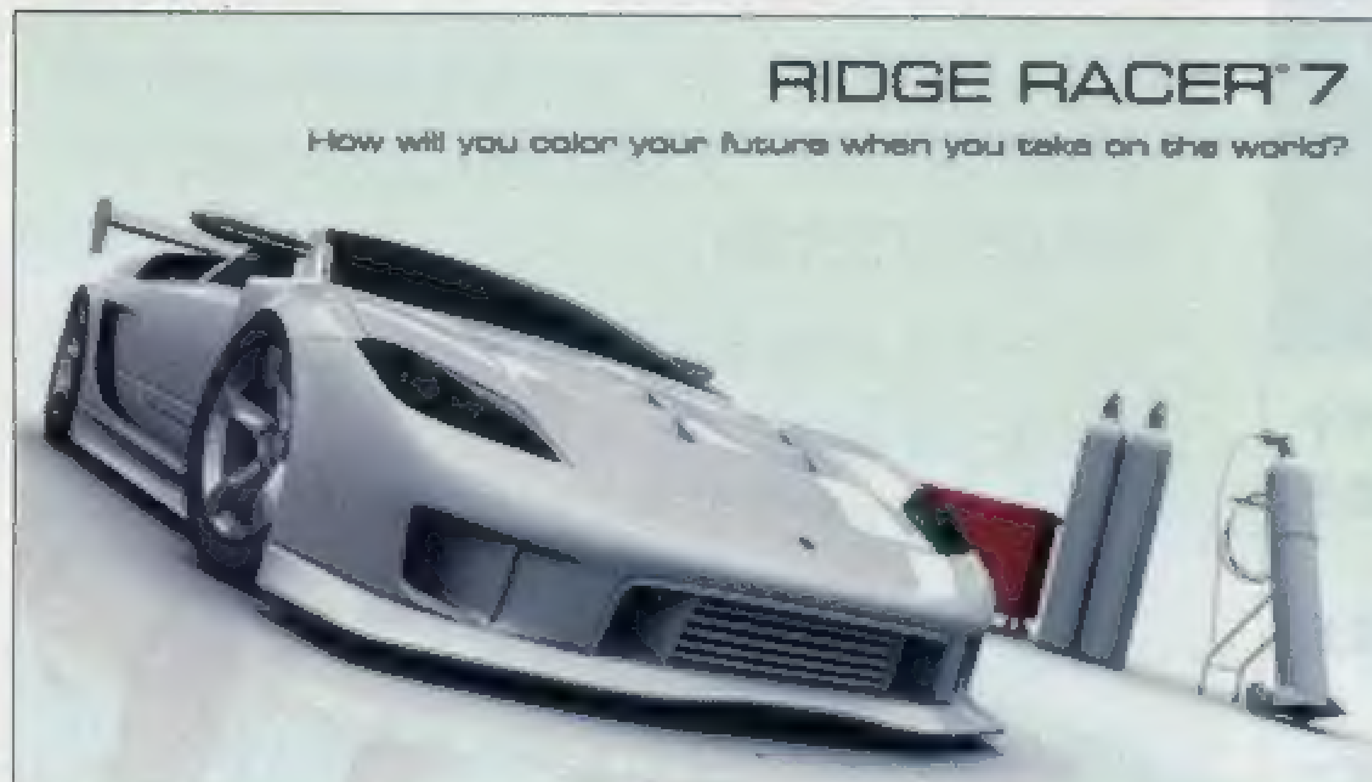
游戏情报站

新闻 新作短波 新闻评论

栏目主持 星夜 GAME NEWS STATION

永濑丽子携《山脊赛车7》回归PS3！！

软件 Namco Bandai Games公开PS3版《山脊赛车7》



随着E3展临近，Namco Bandai Games(NBGI)宣布将会展出PS3版《铁拳6》和《山脊赛车7》，再度表明了对索尼阵营的全力支持，并且明显暗示了NBGI在PS3和X360两大主机间明显倾向前者的趋势。

《山脊赛车7》将会再度启用从《山脊赛车3》开始首度登场的虚拟代言人永濑丽子，开发团队制作了名为"《山脊赛车》Vision 2010"的预告片，将于今年E3展上播放。根据目前得到的初步情报，比起之前未够成熟的X360版《山脊赛车6》、《山脊赛车7》将会是该系列真正的次世代大进化。本作将会收录总共40款赛车，包括系列人气车型和全新车型；赛道共有20条，由于赛道可逆向行驶，因此相当于有40条赛道；赛程共有160多个。本作在系统上传承了大受好评的"氮气加速"系统，并且支持PS3的网络服务，可以进行线上14人比赛，并加入了线上组队赛模式，具有多种比赛规则。本作的赛车改造系统更为丰富，每辆车的喷漆和车体性能参数均可调整，共有20万种变化。



▲将在E3上播出的"《山脊赛车》Vision 2010"将会展望系列未来的发展形态。

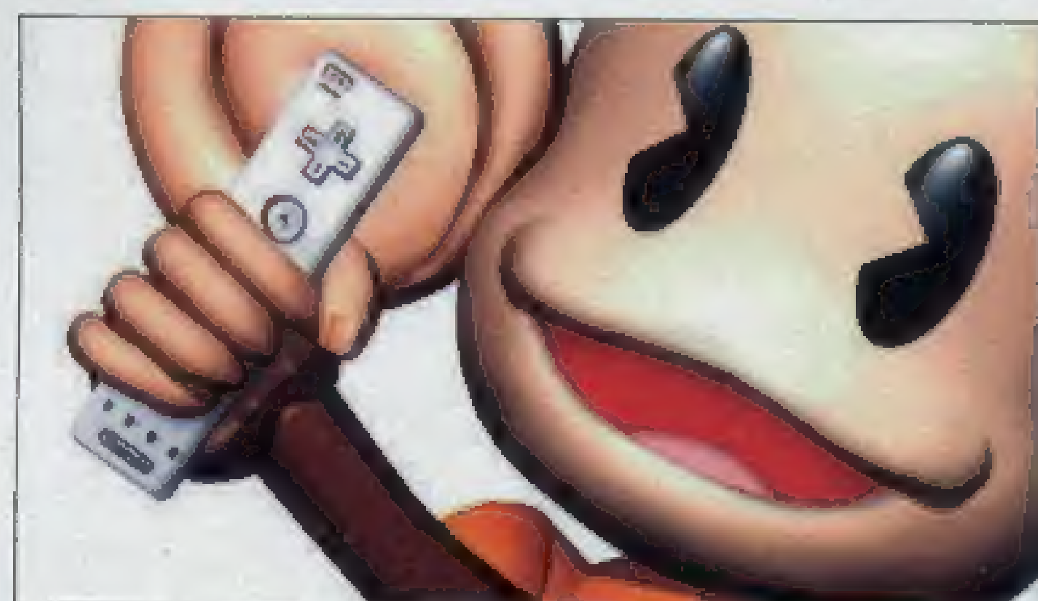

▲《山脊赛车7》的"World Hub"网络模式界面，是否暗示着PS3的网络服务确实是叫"PS Hub"呢？ ▲赛道旁街景一瞥。

Wii《超级猴球：香蕉闪电战》

软件 世嘉益智游戏名作《超级猴球》登陆Wii

4月26日，世嘉在其E3 2006特设网站"Road to E3"中宣布将于本届E3展上公开一款Wii平台新作《超级猴球：香蕉闪电战》(Super Monkey Ball：Banana Blitz)。

"《超级猴球》系列"诞生于街机平台，其街机版采用了形似香蕉的控制器，操作过程无需按键，只要用摇杆控制即可。游戏方式简单而变化多样。由于风格轻松可爱，因此是相当适合低年龄层玩家的游戏，这或许也是世嘉选择以Wii作为对应平台的主要原因。在本作中，玩家可以直接使用Wii的手柄来控制地板的倾斜方向，引导猴球滚到指定地点。控制器的向上挥动则是对应猴子的跳跃动作。游戏中还针对Wii的手柄特性加入了诸如"打地鼠"之类迷你游戏。本作包含的迷你游戏将会是系列历史上最多的，目前世嘉并未公开本作的游戏画面，不过制作人表示画面水准并不重要，游戏采用的是前作引擎的改良版，不会有太大进化。



地下飚车名作《首都高Battle》登陆X360

软件 元气公开X360版地下飚车游戏《首都高Battle X》


▲车体各部位一览无余。

元气的"《首都高Battle》系列"是地下飚车型游戏的开拓者，最初于1994年在SFC上推出，迄今总共推出了9部作品。如今元气宣布将会在X360上推出系列第十作：《首都高Battle X》。

《首都高Battle》在系统上最大的特征就是不以时间决定胜负，而是以表示精神力的SP值决定比赛结果。本作在系统上保留了系列的精髓，并且会有新的"Battle系统"加入。游戏首次加入了"夜间"、"午夜"和"黎明"这三种时间段的设定，在不同的时间段会有不同的对手出没，而沿途的景观自然也会发生变化。赛道方面除了系列的"首都高"外，还有新增的涉谷和新宿赛道。在车体改造方面，本作设计了更为细致丰富的车体内外的改造要素，除了可以微调车体性能外，还可以改变车体的外观和内部驾驶座等细节部位。此外本作也支持Xbox Live，玩家可以在网络上进行汽车"Battle"比赛。本作预定于7月27日发售，定价为7140日元。





《索尼克 劲敌》降临PSP全3D重塑经典

软件 世嘉公开PSP版《索尼克 劲敌》，采用全3D画面

世嘉日前正式宣布将会推出PSP版《索尼克 劲敌》(Sonic Rivals)，本作由Backbone Entertainment开发，将于今年秋季发售。



《索尼克 劲敌》最大的特点就是让玩家在3D的游戏环境中重新感受经典的2D玩法。游戏从索尼克与Kunckles的一场友谊赛开始，很快就有Shadow和其他劲敌们纷纷加入，终于变成了一场全面展开的大热斗。玩家要在3D的赛道中奔跑跳跃，同时避免蛋头博士设置的各种陷阱。游戏中有4名角色可以选择，每位角色都有各自的故事和路线。本作还设计了奖励系统，玩家将会收集到各种卡片，并且可以进行卡片对战和交换。

灭兔大战！《雷曼：疯兔危机》公开

软件 育碧吉祥物归来，《雷曼》新作全平台登场

育碧日前公开了将会在现有主机平台以及次世代主机上推出的"《雷曼》系列"最新作《雷曼：疯兔危机》(Rayman: Raving Rabbids)，育碧重点强调了本作的Wii版。

雷曼是育碧的吉祥物，也是育碧的第一个大作品牌，由知名制作人Michel Ancel设计。这款最新作将再次由Ancel带领的团队开发。本作将会是Wii的首发游戏之一，同时也将会推出PS3和X360版，并且还包括PS2、NGC和Xbox。本作讲述一群疯狂的兔子入侵了雷曼的世界，这位无肢英雄将会再次大显神威，在魔法怪物们的帮助下，用新的能力展开疯兔歼灭战。游戏中将会出现各种有着不同能力类型的失控疯兔，雷曼可以将鲨鱼、鹰、蜘蛛等动物驯服，用来对付兔子。雷曼还可以伪装成各种形态混入兔群。





▲Wii版《雷曼：疯兔危机》画面和操作概念图。

在消灭兔子的过程中，玩家也可以在美丽而梦幻的世界中自由探索，驯服、控制并驾驶各种怪物。"能够再次开发全新的《雷曼》真的很高兴。做完《金刚》之后，蒙彼利埃团队就开始讨论《雷曼》。现在我们碰到了大麻烦，因为我们的游戏被成千上万的疯兔入侵了，他们从《雷曼》第一作开始就蠢蠢欲动。我们现在向所有玩家发出求救，帮助我们尽快除掉他们吧！"Michel Ancel说。

《合金弹头精选集》Wii/PSP版双双登场

软件 SNK Playmore以新玩法重新包装《合金弹头》全系列



▲Wii版宣传海报。

SNK Playmore一直以来很少在任天堂的家用机上推出游戏，不过随着SNK的各种经典游戏系列走入瓶颈，Wii独特的操作方式成为令这些经典游戏以独特方式重生的有效途径。SNK Playmore在E3开展之前正式公布了Wii版《合金弹头精选集》(Metal Slug Anthology)。

本作将会收录"《合金弹头》系列"的一到五代，并包含《合金弹头X》。当然，这些游戏并不是简单的移植，而是将会利用Wii的独特手柄，使得这些经典之作有着全新的玩法。至于本作是否会有《合金弹头6》目前尚未确定，不过可能性极高。SNK Playmore方面表示："这款游戏将会包含全部街机系列作品，同时还为玩家献上一份额外惊喜。"。

此外，《合金弹头精选集》也将会推出PSP版。本作将会利用PSP的无线通信功能，实现与街机游戏一样的二人游戏模式。游戏中还有画廊模式，收录了一些老海报、原画等。





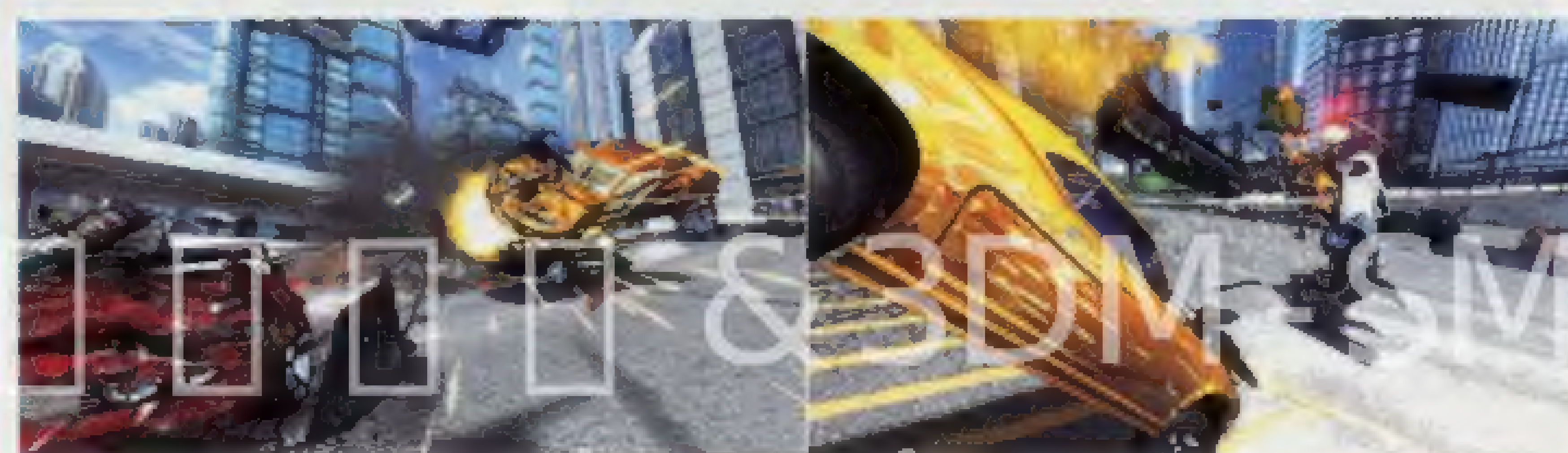
▲PSP版游戏画面，16：9的画面模式仅仅是将画面拉长。

世嘉战略转移《全能战车2》转投PS3

软件 世嘉公开PS3独占游戏《全能战车2：战线》

5月2日，世嘉做了一个令人意外的声明，宣布之前X360独占的《全能战车》将会转投PS3，其续作《全能战车2：战线》(Full Auto 2: Battlelines)将会是PS3独占游戏，并且以成为PS3的首发游戏之一而努力开发中。本作仍由Pseudo Interactive制作，收录了25种赛车，共有超过20种武器可以使用。玩家可以对武器进行改造。

全新的多分支路线单人游戏模式让玩家可以在Staunton City的六大区域火爆开战，多人游戏模式包括组队游戏以及经典的死亡竞赛、基地突击等模式，可以进行8人线上游戏。制作人Mike Gallo表示，与前作相比，本作的环境破坏将会更具技巧性和战略性，不仅可以通过将某些建筑击垮开出一条新路，还可以通过破坏环境阻挡对手前进。驾驶系统也经过了改良，不再像前作一样每辆车的操作感觉都差不多。另外，针对玩家对前作帧数不足的抱怨，Gallo表示本作将会充分利用PS3的性能，在画面进行改良的同时也将会维持稳定的帧数。



NDS《恶魔城：遗迹的肖像》正式公布

软件 NDS《恶魔城》新作采用全新人物切换系统



上期的“流言板”报道了NDS版《恶魔城：遗迹的肖像》的消息，近日Konami公开了本作的初步情报。本作由《苍月的十字架》原班人马开发，将于今年秋季发售。

《恶魔城：遗迹的肖像》主角为吸血鬼猎人Jonathan Morris和魔法少女Charlotte Orlean。游戏以第二次世界大战为背景，在战争中死去的亡魂为了得到救赎而来到了德拉古拉的城堡，并且在两位神秘吸血鬼姐妹的帮助下试图重建城堡，并导致整个世界的灾难降临。

本作的最大特色就是可以在Jonathan和Charlotte二人之间自由切换操作，利用他们不同的能力消灭多达100余种的怪物和巨大BOSS。玩家还可以使用强大的召唤攻击。除了传统的城堡场景外，本作还有沙漠、迷雾镇等场景。

Castlevania®
Portrait of Ruin™





新闻短波

《真·三国无双4 Special》PC版



Koei宣布X360的《真·三国无双4 Special》将会移植到PC平台，本作将于6月22日发售，售价为6090日元。本作将会新增日语和英语切换功能，以及字幕的开关。游戏的系统要求为：奔腾IV 1.6GHz以上的CPU(推荐为2.6GHz以上)，内存为256MB(推荐为512MB以上)，硬盘空间要求有4GB以上，显存64MB以上(推荐为128MB以上)。

《FIFA》授权期延长

EA宣布已经与FIFA续约，将《FIFA》游戏版的独家发行权延长到2014年。此项发行权包括《FIFA》品牌的模拟类、管理类、幻想类等游戏，涵盖家用机、手机和网站页面式游戏。

Xbox将寿终正寝?

据国外购物网站的消息显示，GameStop、亚马逊、沃尔玛、BestBuy和Target等多家美国大型零售连锁商已经停止销售全新的Xbox，而厂家方面的Xbox供应量也极为稀少。从各种迹象来看，微软可能会将精力集中在X360上，而基本放弃Xbox。

育碧新力作

育碧之前曾经表示其战略目标是每两年开发三个新品牌，《刺客教义》(Assassin's Creed)就是这样一个新品牌。这是育碧蒙特利尔制作室全力打造的新作，之前暂定名为《刺客》。本作故事发生在1191年第三次十字军东征期间，玩家扮演刺客Altair。育碧宣称本作将会成为玩家必买的次世代大作。



《王国之心》PSP?

野村哲也在接受《Disney Adventures》杂志采访时透露，目前他的团队正在全力开发PSP版《危机之源 最终幻想VII》，在该作的开发过程中对PSP的性能有了深入把握。野村哲也表示很有兴趣在PSP上开发《王国之心》，在《危机之源》的开发工作结束后就会研究其可能性。

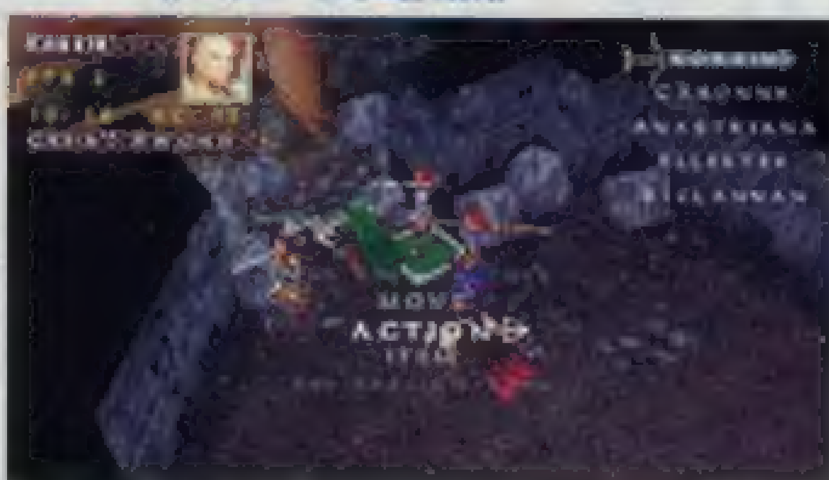
X360销量

微软宣布截至4月下旬，X360的全球出货量已经突破了320万台。其中北美市场的出货量为180万台。

X360换“芯”

微软宣布将会开始采用65纳米硅绝缘半导体工艺生产X360的CPU。与目前采用90纳米工艺生产的CPU相比，采用65纳米技术后，不仅可以降低造价，还可以降低CPU的能耗，使得运行时的发热量减少，解决了困扰X360的一大难题。

PSP《D&D战略版》



Atari宣布将会在PSP上推出《龙与地下城战略版》(Dungeons and Dragons Tactics)。本作由Kuju制作室开发，采用的是D&D的第三版规则，是一款回合制战略游戏。本作的游戏时间约为40小时，玩家可以在多人游戏中组成6人小队。

Koei游戏出租服务

Koei宣布将于5月下旬开展游戏出租服务“RentaNet”，其计划是8月下旬前开设12家分店，随后加速发展，计划在2007年开设1000家分店，到2008年达到1500家分店的庞大规模。游戏出租的租金一般以上市时间长短划分，以5天4夜为一个基本租期。上市1～3月的新游戏租金为2700～2800日元，上市3～12月的为800～900日元，而上市一年以上的为500日元以下。

《Lumines 2》

Buena Vista Games宣布与Q Entertainment签约4款游戏，分别是《Lumines 2》、《陨石大战迪士尼版》、《Every Extend Extra》和《Lumines Plus》。《Lumines》是PSP上销售最成功的音乐游戏，目前全球销量已经突破了70万套。《Lumines 2》将于秋季发售。

《蓝龙》中文版年内发售

台湾微软家庭娱乐事业部协理周文英日前透露，中文版《九十九夜》将于5月底在台湾上市，届时微软将会推出主机和游戏的捆绑套装。而作为X360年度主打大作的《蓝龙》也将于今年年底之前完成中文化。

小岛秀夫开发Wii新作

近日Konami向媒体发布了一张神秘的宣传海报，这张海报中有小岛组的LOGO，还有RETURN(回归)”、“REGALE(享受)”、“REARM(升级)”、“REBIRTH(重生)”、“RESPECT(尊敬)”、“REFINE(精练)”这5个单词。据推测，“RE”指的是Wii的开发代号“REvolution”，因为在海报背面写着“REVOLT从5月9日开始”，这意味着Konami可能将会在E3展前发布会公开小岛秀夫开发的Wii新作。



EA次世代RPG



EA日前公开了秘密开发一年之久的RPG新作《Project Gray Company》。本作使用了《模拟人生2》的AI技术，以及目前最先进的图形引擎，由EA内部的一批精英制作人全力打造。

微软发展游戏植入广告

据《华尔街日报》报道，微软正准备以2～4亿美元的价格收购Massive公司。Massive公司的主要业务是经营游戏的内置广告，其客户包括Atari、Konami、Eidos、Vivendi、THQ及索尼。Massive的CEO预计游戏的内置广告市场到2010年将达到18亿美元的规模，而华尔街方面更是认为其到2008年将增至40亿美元的规模。

《恐怖惊魂夜》新作

世嘉宣布将于2006年7月27日推出《恐怖惊魂夜X3 三日月岛事件的真相》，本作延续了2002年7月发售的《恐怖惊魂夜2》，故事发生在三日月岛事件的1年之后。本作首次采用了多主角系统，多条剧情线索将会同时展开。



神游"5·1"中文游戏热潮

软件 神游公开第13款中文神游机游戏

近日，神游公司公布了神游机上的第13款中文游戏《组合机器人》。本作是源自N64版本的由NOISE(Marigul)公司开发，任天堂于1999年发售的同名作品，游戏类型是"机器人动作RPG"，游戏中玩家所扮演的主人公在生日那天收到了妈妈赠送的礼物——组合机器人"光"，通过战胜其他伙伴的组合机器人来获得各种各样的珍稀零部件，并对自己的机器人进行强化以应付不断升级的战斗。本作在日本以及欧美地区深受广大玩家的喜爱，国内也有不少玩家一直在追捧本作，而神游公司这次对游戏进行了彻底的汉化，完全消除了由于语言障碍而给中国玩家带来的困扰。本作将于5月1日发售，拥有神游机的玩家可以通过"神游在线"进行购买并下载。(有关本作详细内容可参看本期"新作短波"栏目)

另外，据本刊可靠消息，神游机的另一款大作《动物森林》也即将登场，与其他神游机游戏一样，本作也会被彻底地进行完全中文化，详细发布时间还有待神游公司进一步公布。同时，玩家一直很期待的神游DSL以及其他DS中文游戏也会在5月公布更多详细消息，请大家关注杂志的最新报道。

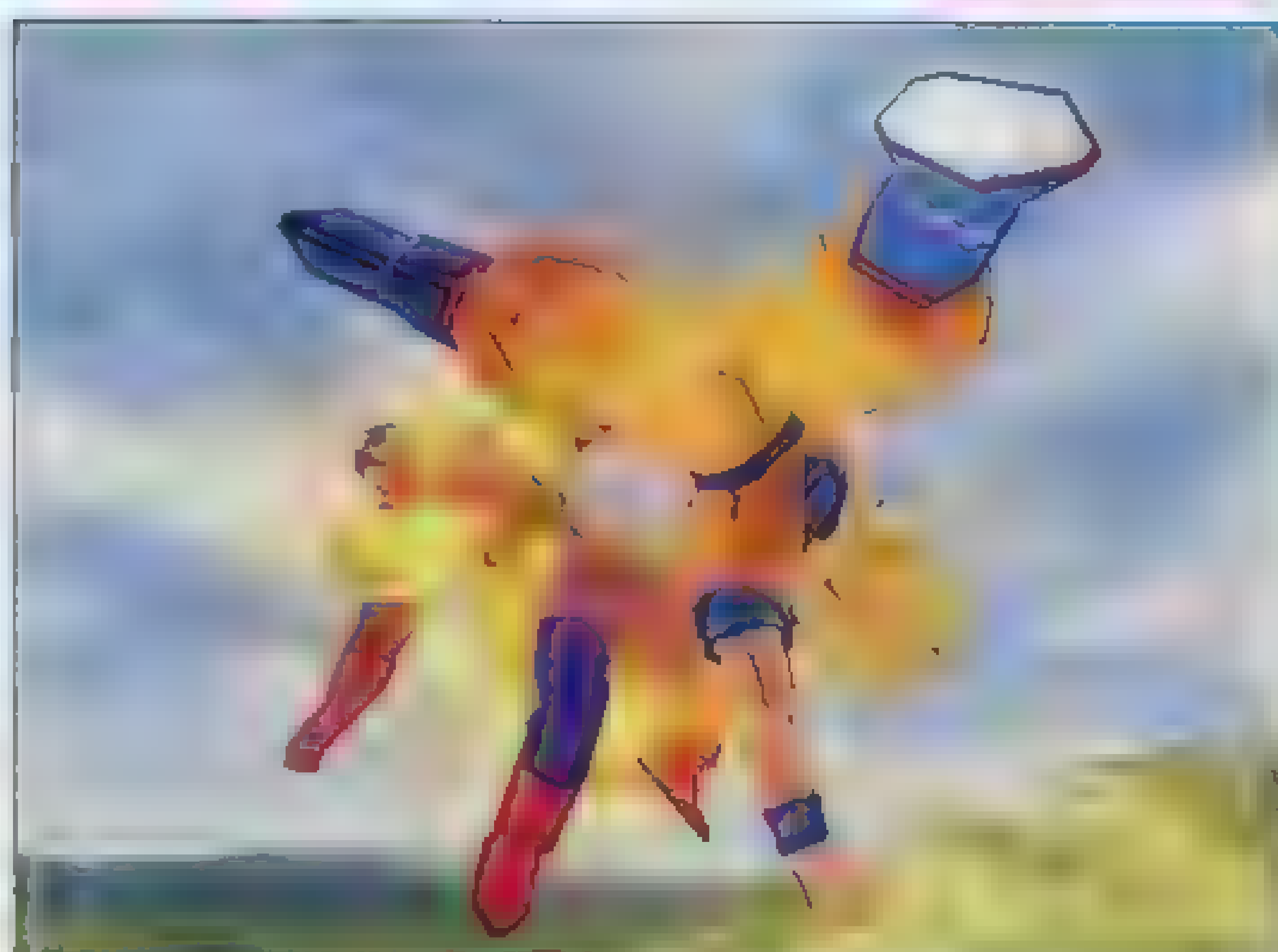
动物森林™

Wii版《龙珠Z：新电光石火》百人大战！

软件 NBGI公开Wii/PS2版《龙珠Z：新电光石火》

Bandai Namco Games日前正式公开了将会在PS2和Wii上推出的《龙珠Z：新电光石火》，本作仍由前作的Spike公司开发，日本由NBGI发行，欧美由Atari发行，将于今年年底发售。

《龙珠Z：新电光石火》的故事模式将会涵盖《龙珠Z》和《龙珠GT》的内容，可以选择的角色多达100人。玩家将会在15个完全可破坏的巨大场景中对战。本作共有包括单人和多人游戏模式在内的9种模式，融入了动作、对战和RPG元素。画面上采用的仍然是卡通渲染技术。最受关注的是本作的Wii版。Atari市场部主管Matt Collins表示："任天堂Wii的独特手柄与《龙珠Z：新电光石火》是完美的搭配，玩家可以更快、更有效的发动招式，可以用形象化的方式操作，模仿动画片中的各种动作。"







流言板

《星际争霸：幽灵》难产？



美国知名游戏连锁店EB Games的店员透露，暴雪方面已经向他们确认，开发时间长达5年的《星际争霸：幽灵》已经停止开发，官方声明将于近日发布。《星际争霸：幽灵》最初由Nihilistic Software开发，后来转交Swinging Apes。随后由于次世代主机的上市，有传闻称该作将会转投次世代主机。今年3月，暴雪方面表示由于他们已经开始将注意力放在次世代主机上，而PS2和Xbox版《星际争霸：幽灵》将会无限期延迟。目前看来《星际争霸：幽灵》的取消已经成为必然。

可信度 ★★★★★

PS3/PSP版《上古卷轴IV》？

《上古卷轴IV》是X360上最成功的游戏之一，而近日有来自Bethesda的内部消息称，《上古卷轴IV》的PS3版也正在开发中。更加令人惊讶的是，该作也将会在PSP上推出。这两个版本都将于11月份上市，可能将会是PS3的首发游戏之一。目前这则消息并未得到确认，不过以《上古卷轴IV》获得的成功，在PS3上推出可谓合情合理。至于PSP版，若真有这样的一款游戏，应该是以外传形式出现的可能性较高。

可信度 ★★★☆☆

X360十月降价？

据西班牙媒体报道，为了狙击PS3，微软可能将于10月份调低X360的售价。其豪华版价格将会从399美元下调到299美元，普通版售价从299美元下调到219美元。该媒体还有不少未经证实的惊爆消息，例如：X360的HD-DVD外设将于9月发售，定位为100美元；同期上市的X360摄像头定价为50～70美元，并赠送一款类似《EyeToy》的游戏；《光环3》将于2007年3月发售；《战争机器》将于今年10月底发售；微软正在与Take-Two谈判收购"《GTA》系列"独占权。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

索尼收入25000亿日元

索尼宣布其截至2006年3月31日的财年销售收入为7.5万亿日元，运营收入为1910亿日元，同比分别增长了4%和68%。本财年SCE的表现也十分出色，销售收入增长31%，达到了9586亿日元。不过由于PS3庞大研发费用的摊销以及PS3的发售筹备费用，SCE的利润大幅降低了80%。占整个索尼集团的利润额比例仅为7%。索尼表示本财年PS2的销量为1620万台，而PSP的销量为1400万台。

X360季度亏损3.88亿美元

微软公布的财务报告显示，其第三财季销售收入为109亿美元，利润为29.8亿美元，同比增长13%。家庭娱乐部门销售收入从5.71亿美元增加到10.56亿美元，不过由于每台X360亏损126美元，因此其季亏损从去年同期的1.75亿美元增加到了3.88亿美元。尽管如此，微软仍对X360的业绩表示满意，宣称其游戏和主机的购买比率达到了4.5：1。

PS2售价129.99美元

上期的"流言板"栏目报道了PS2降价的传闻，而索尼方面其后正式确认了PS2的降价消息，宣布北美地区PS2售价从149.99美元下调到129.99美元。据NPD统计，今年3月份，PS2仍稳居北美硬件销量冠军，本次降价势必将引起新的销售热潮。

PS2 ARIA The NATURAL 遥远记忆的幻影 AVG
ARIA The NATURAL ～遠い記憶のミラージュ～ Alchemist 日版 2006年夏

治愈系代表作登陆PS2!



在月刊《COMIC BLADE》上连载，广受好评的治愈系漫画《ARIA》(原作：天野こずえ)以其充满温馨的情节以及优美恬美的画风，让一大批厌倦喧嚣的都市人得到了心灵上的慰藉。去年与今年分别推出了TV版动画《ARIA The ANIMATION》以及《ARIA The NATURAL》，而单从名字上来看，这款即将在夏季推出的PS2版游戏将会于目前正播放的第二季关系紧密。

游戏中玩家将扮演一名普通的大学生，为了实习而从地球来到了水的星球——AQUA。在遇到了ARIA公司的领航员(ウンディーネ)水无灯里、阿丽西亚等人后，在与她们的共同生活中逐渐被这里的气息所感染并决心留在AQUA，学习成为领航员。在接下来的生活、工作中，玩家将会与各种各样的人邂逅，而温馨的剧情也就由此展开。 [文：十六夜]



神游机 组合机器人 RPG
组合机器人 iQue 中文版 2006年5月1日

比一比看谁的组合机器人最强!



在不久的将来……

机器人学被广泛应用到宇宙探索、医疗技术以及救助活动中，那是一个在生活的各个方面都能见到机器人身影的时代……机器人学技术已经成功创造了身高30厘米长的小型机器人。人们开始想到使用这种小型机器人进行机器人对战。

当对战规则指定好之后，只花了不到几年的时间，这个游戏便在全世界流行起来，不论小孩还是大人都钟情于这种机器人对战。你可以通过更换部件组合出属于自己的机器人，所以这种小型机器人被人们称作“组合机器人”，操控“组合机器人”的人则被称作“组合战士”，要想成为最强的组合战士就要不断进行对战。

我们的故事发生在组合机器人非常盛行的一个城镇，刚刚搬来的主人公收到了母亲送给他的礼物——组合机器人“光”，随后他与堂兄信义一同前往机器人中心……

勇敢地与组合机器人“光”一起接受对手们的挑战，争取成为最强的组合战士吧! [文：多边形]



PS2 传颂之物 SLG
うたわれるもの AQUAPLUS 日版 2006年夏

融合幻想与和风，名作即将登陆PS2!

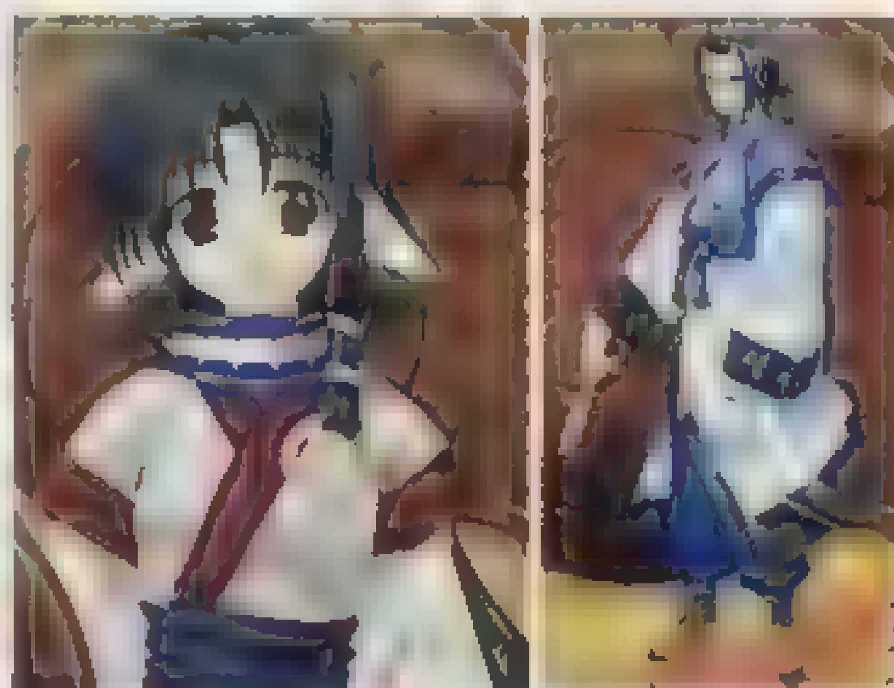


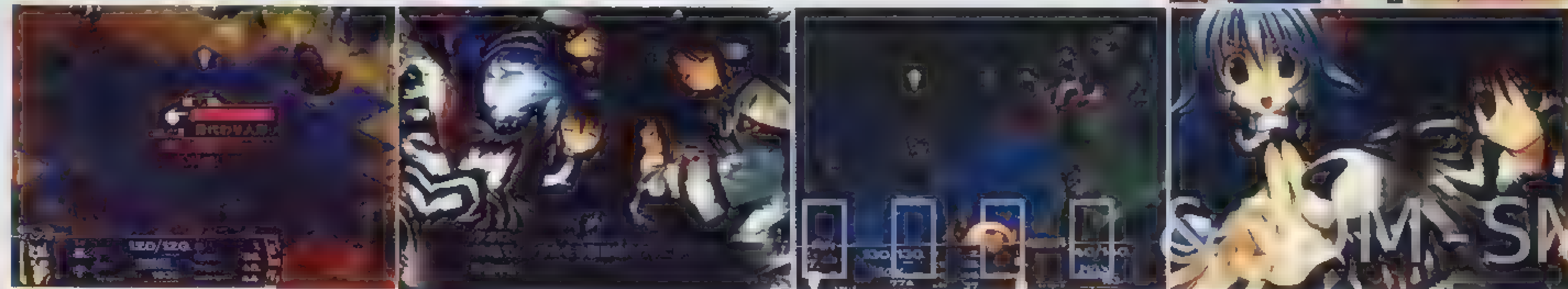
《传颂之物》最早是2002年由Leaf制作发售的一款PC大人气S·RPG。早在游戏刚发售的时候，游戏便凭借优秀的角色设定以及辗转跌宕的故事，大受玩家的喜爱。随着FANS越来越高的呼声，今年4月不仅开始播放由游戏改编的同名TV版动画，更是在去年便公布即将在今年夏天推出PS2版游戏，相信再过两三个月我们就能够玩到这款融合了幻想以及和风的名作了。

故事的舞台是在充满绿意的自然世界，在这里生活的居民虽然外表和人没有什么差别，但都长着兽类的耳朵和尾巴。他们在这里建立了村落和国家，过着自由的生活。

某一天，失去了记忆倒在荒野中的哈克奥罗被一名叫艾露露的善良女孩所救，在他疗伤期间，受这里纯朴民风的影响，哈克奥罗留在了这个偏僻小村庄。然而平静的生活并没能持续多长时间，赋税的加重以及领主的欺压最终促使哈克奥罗带领村民奋起反抗。虽然在同伴们看来哈克奥罗是大家的希望，然而那失去的记忆以及那无法取下的假面却使他充满了谜团……

游戏分为剧情部分以及战斗部分，平时推进剧情、发生事件，都会采用AVG标准的静止图片形式进行。值得一提的游戏的人设是曾担任过《漫画同人会》、《ToHeart2》人物设定的甘露树，他笔下清纯、可爱的女孩也正是本作的亮点。战斗部分则采用SLG的形式，玩家控制同伴消灭战场上的敌人。而PS2版还会还会有不少改进以及新系统，其中在战斗中任何同伴都能够随时使用恢复HP或解除异常状态的药品(PC版中只有艾露露才可以)，而“药术”不仅能够解除同伴的异常状态，更可以让敌人中毒。另一个新增的战斗系统就是“协力攻击”。在特定范围内，同伴之间如果满足一定条件就能够发动“协力攻击”，协力攻击不仅威力大，而且更会对敌人造成类似“毒”等附加攻击，而且在发动的时候还会有大魄力的画面演出。 [文：十六夜]

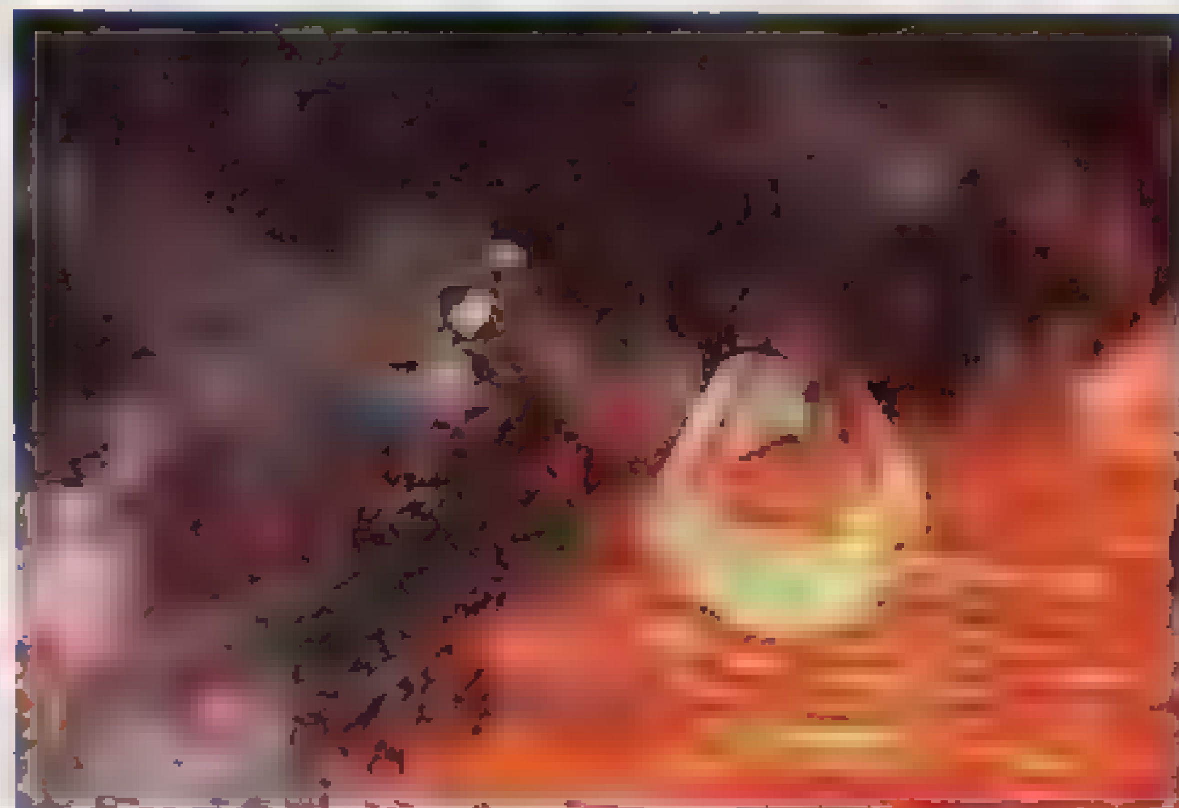




PS2 女神侧身像2 希尔梅丽娅 RPG

VALKYRIE PROFILE SILMERIA | Square Enix | 日版 | 预定2006年6月22日

史诗，将翻开新的一页！



《女神侧身像2 希尔梅丽娅》离与我们见面的日子是越来越近了，作为一款经典RPG的续作我们有理由相信它会非常优秀。本作中加入了许多新的系统，在新意上是值得肯定的。除了我们之前介绍的光子系统外，在迷宫中本作还加入"封印石"这一新的系统。所谓封印石就是从世界树的根部溢出的力量所凝固的石头，它们存在于迷宫的任何角落，拥有巨大的力量，与此同时它影响着整个迷宫。当拿到封印石将它安置在特殊的台座上时，它会改变迷宫的地形或者带来一些附加的能力，比如玩家持有时，有的封印石会让光子向三个方向发射，或者是回避被先制的状态，或者让玩家的攻击力增加到1.2倍等。这些能力的改变不仅对玩家，对敌人也有影响。介于本作的战斗，看来封印石对战略性也是起到关键作用的。另外，封印石是不能带出迷宫的，当离开迷宫之后封印石就会恢复最开始的配置。



▲亚莉的出现想必会让更多老玩家感到激动与欣喜吧。



▲与亚莉针锋相对的阿莉沙，看来这次亚莉依旧是站在反派的立场上啊。

在本作的迷宫中依旧会有大量的宝箱等着玩家去开启，但与前作一样，有的宝箱是暗藏玄机的，也就是说这次的宝箱仍然设置了陷阱系统。弓箭、爆炸、混乱、冻结，这些在前作中就出现的陷阱这次还会登场，这也为迷宫探险增加了一些乐趣。

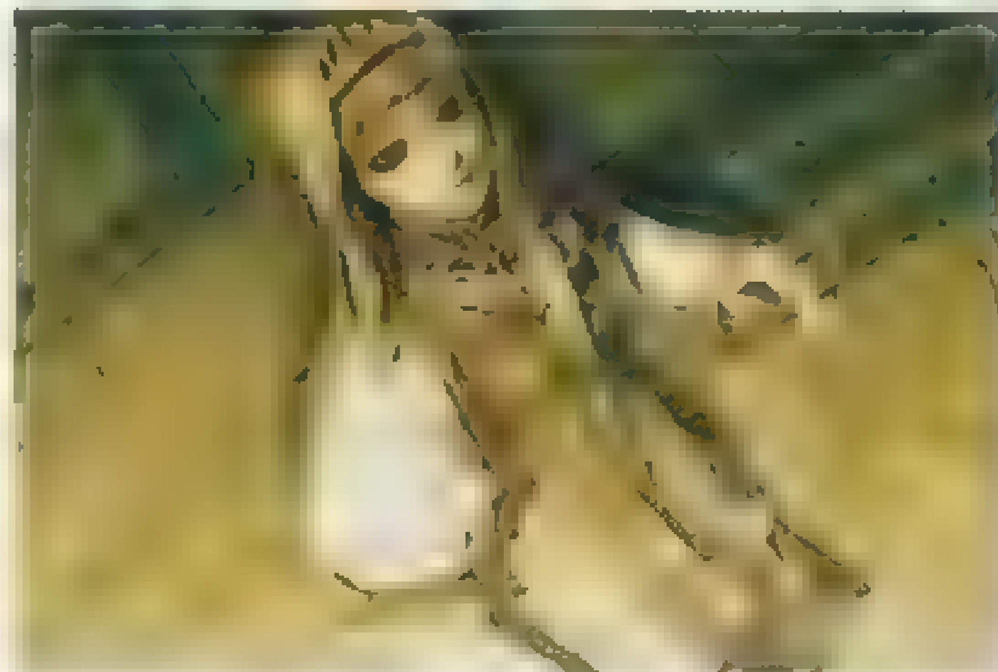


▲封印石会带来很多效果，这也是tri-Ace在迷宫设计上的一次新的尝试。

在人物方面，在前作中作为蕾娜斯对立面的命运三女神的长女亚莉这次还会在游戏中出现，而从目前公布的情况来看，她仍然站在主角希尔梅丽娅的对立面，而且在希尔梅丽娅的灵魂附在迪万城公主阿莉沙的身上时就开始与之作对了。

另外，与PSP版的《女神侧身像 蕾娜斯》一样，本作同样有着精美的预约特典，而且同样是一本画册，其内容与PSP版是联动的，所以如果有了PSP版的话，那么PS2版的就不要错过了。

［文：邪魔天使］



▲这次的动画采用了CG，与前作2D的风格相比别有另一番风味。

PSP 勇敢的故事 新的冒险者 RPG

ブレイブ・ストーリー 新たなる旅人 | SCEJ | 日版 | 预定2006年夏

以原作为基础的全新的故事



由人气小说《勇敢的故事》改编的ACT游戏《勇敢的故事 渡的冒险》即将在PS2上登陆，而PSP上也将同时推出根据这部小说改编的RPG游戏。本作基于原作的世界设定，展开了一个崭新的故事。主人公为原创角色，小学五年级，他是为了拯救自己病倒的青梅竹马而踏上了幻界之旅的。本作的另一个原创角色名为尤诺，是与主人公一起在幻界冒险的猫族少女。另外，原作的主人公渡以及与他一起冒险的米娜也将被卷入到这次的故事中来。

本作战斗系统的一大特色就是像漫画一样，会在画面中出现效果音的显示文字，就算关掉声音，也能够根据看到的字来判断攻击的威力。本作中还存在一种名为"绊技"的攻击。在与同伴一起战斗的过程中会积累一种"绊值"，绊值累积到一定程度后就能够学会各种拥有特殊效果的绊技了。而使用特技及绊技所消费的就是"勇者力"。勇者力可通过攻击、防御等行动积累，而且行动的风险越大勇者力上升得也就越快。［文：邪魔天使］





PS2 勇敢的故事 渡的冒险 ACT

ブレイブ・ストーリー ワタルの冒険 | SCEJ | 日版 | 预定2006年夏

完全再现《勇敢的故事》剧场版！



据说，只要走到门的另一侧，命运就会改变。渡，原本只是一个平凡的11岁少年，为了寻回支离破碎的家庭，他踏上了前往幻界的旅程。渡将历经磨难，前往命运之塔。等待着这个少年的将会是怎样的未来呢……

人气小说《勇敢的故事》的作者宫部みゆき同样也是一个玩家，本作被拍摄成电影已成为了热门话题，而现在它即将作为一款ACT游戏登陆PS2，并会完全再现剧场版的世界，让玩家能够亲身体验这个故事。另外，除了主人公渡，猫族少女米娜也将在游戏中登场。米娜是一个曲艺师，并对渡充满爱慕之情。渡将利用勇者之剑，并与同伴合作，在幻界展开冒险。

作为一部ACT游戏，本作华丽的战斗系统自然是其魅力所在，不过除了战斗之外，还有如何利用跳跃、前冲以及推动物体等诸多解谜要素，大概也会让玩家获得不少乐趣吧。

［文：邪魔天使］





大家看到这期杂志的时候，也许我们已经亲手试玩到了PS3和Wii。

今年E3看什么？

——写在E3之行出发前夜

文 Gouki

展前发布会 演出开始了

大家看到这期杂志的时候，也许我们已经亲手试玩到了PS3和Wii。对于一个已经两次现场采访过E3展会的游戏杂志编辑来说，“今年E3看什么”是一个看似简单，其实复杂的问题。从流程上来说，每年的E3展都大体可以分为两个部分：大厂商的展前发布会以及展会现场的SHOW，每年的形式都是如此。在亲历E3之前，自己对前一个部分，“展前发布会”并没有太多的认识，不过通过这两年的经验，我们已经认识到，**“展前发布会”对于媒体来说就已经是世界杯的决赛**，而之后的展会现场SHOW，倒反而更像是世界杯的闭幕式——结果已经知道，你所要做的，就只是看重播，加强印象，深刻体验而已。

右侧是本次E3的几个重要的展前发布会，仅仅只是列出发布会的关键词我们就明白绝对没有理由错过。

SCE
展前发布会 洛杉矶当地时间5月8日下午
关键词 PS3详情、PlayOnline、第三方阵容

任天堂
展前发布会 洛杉矶当地时间5月9日9时30分
关键词 Wii发售日、售价、首发阵容，《塞尔达传说 含光公主》

微软
展前发布会 洛杉矶当地时间5月9日11时30分
关键词 《光环3》、《战争机器》、Xbox LIVE、夏天的促销活动

Konami
展前发布会 洛杉矶当地时间5月9日16时
关键词 《潜龙谍影4》

Square Enix
展前发布会 洛杉矶当地时间5月8日
关键词 PS3、《最终幻想XIII》、《最终幻想VII重制版》

索尼 PS3必须提供试玩

SONY的PS3依然藏在久多良木健的微笑背后，从蓝光光盘到CELL处理器再到那些炫目的游戏列表，我们所知道的关键信息，和4个月前的CES展，8个月前的TGS展甚至12个月前的2005年E3展一样多。面对X360咄咄逼人的气势，今年的E3展，SONY必须拿出更多的东西。

尽管Konami已经承诺会在E3展上展出《MGS4》“真正的游戏部分”，但对PS3来说，这还远远不够。日前披露出来的一份PS3初期游戏列表仿佛让我们看到了PS2发售时的情景，相信这也是SONY自己本身所期望的。“世界范围内同时发售！”这样的口号一旦喊出来，SONY的手中就好比握紧了一把双刃剑，一方面势必会对任天堂以及微软造成极大的心理压力，另一方面也给自己出了道难题，因为到目前为止，PS3主机也远未达到量产的阶段，甚至是否会在今年E3上看到成品机器也是一个疑问。目前我们尚不得知今年的展前发布会SONY会再赋予PS3怎样的概念，但想必SONY绝对会好好利用玩家们对于PS3游戏本身的期待，再度大做文章。除了几个核心的第三方厂商，比如Konami的《MGS4》、BandaiNamco的《铁拳6》、EA的运动、战争、赛车游戏品牌之外，**SONY本身也要联同第二方厂商展出更多可试玩的PS3游戏**，让与会者能够“感觉PS3的感觉”，而不能再像之前的数个展会那样，只能隔着钢化玻璃唏嘘一番。

任天堂 Wii的革命

从“革命”到“Wii”，任天堂在E3展之前就率先更新了他们次世代主机的概念，不过这个概念很模糊，模糊到我们只知道任天堂敢于使用“Wii”这个名字这本身就已经足够“革命”。美国任天堂公关部经理马特·亚特伍德在谈到Wii这个名字的时候坦言“我们还有些东西没有公开，在E3上会让你大吃一惊”。

Wii已经板上钉钉地可以提供试玩，任天堂向我们承诺的“革命”即将在E3上见分晓，相信这也是全世界玩家对本次E3展任天堂的最大期待。育碧的《赤铁》已经公开，但我们有理由相信这不会是Wii的杀手锏，因为一向只有任天堂本厂的作品才会广泛激起玩家们的兴趣——**我们几乎已经可以想象那个意大利大胡子水管工跳到屏幕前用意大利方言大喊“Wii——”时的情景。**

不过，任天堂慷慨的宣传战略并不能确保Wii在E3展上立于不败之地。主机的性能、第三方厂商参与的力度、可公开的游戏阵容列表这三点都有可能让任天堂忐忑不安。并且，面对一种有可能是全新的游戏操作体验，它在真正的玩家中的反响到底如何，这也需要通过E3展实战检验。

最后，任天堂还给我们留下了一个问号：这一次，岩田聪又会从他的西装上衣口袋里掏出什么？

微软 我的地盘

从蓝光光盘与HDDVD的下一代存储媒介大战到Xbox LIVE与PlayOnline的未来网络服务之争，再到愈演愈烈的第三方厂商AAA级作品争夺战，微软与索尼处处都在进行着不遗余力的抗衡。

X360在日本的疲软表现有目共睹，这与PS2游戏的依然坚挺是分不开的。此情此景让人想到了世嘉最后的主机DC——但X360毕竟不是DC，微软也绝没可能重蹈世嘉的覆辙，即将在6月20日于日本地区展开的“二次上市”活动表现出了微软对X360的决心与期望。而在这个活动之前的E3展，则是微软展现X360实力的最好时机——是的，与去年在TGS时所不同的是，这一次是在微软的“主战场”——美国。

本次E3展，X360有的是理由让老美们为之疯狂，除了已经确定将会正式公开的《光环3》是绝对的主角之外，还有一系列针对美国玩家口味的大作将会在E3展上发表，更为重要的是，**这其中的绝大部分作品都会在今年年内与玩家见面——真金白银而绝非空头支票。**这在心理上会给予X360的玩家或者正在向次世代主机观望的玩家强有力的支持。单就展会现场可以实际体验的次世代游戏数量来说，X360绝对占有得天独厚的优势，X360不再神秘，在经过了半年的市场培育期之后，解决了产能问题，天时地利人和的X360能否从此爆发？有着“X360版《光环》”之称的《战争机器》是否真的能够在年末成为主宰玩家钱袋中美元走向的关键？

第二方与第三方厂商 期待新的崛起

前一次主机大战成就了一批之前还在业界苦苦支撑着的第三方厂商，他们要么被硬件厂商转职为第二方厂商，从此成为某一台主机的专享强援，要么咸鱼翻身成为硬件厂商竞相拉拢的对象。当然，牺牲者也不在少数。而如今，三大硬件厂商就好像是在赌玉石那样，不惜一切代价地寻找新的无暇美玉。

不过，在PS3与Wii的详情未见明朗的情况下，在第三方厂商的舞台上唱主角的依然是那几条超级大鳄，他们都有共同的特点，那就是全平台战略，而雄厚的实力是全平台战略的基础。在这样的前提条件下，EA，育碧、Take-Two、Activision等欧美大厂的确底气十足，他们既是主机大战的风向标，自身又坚持各个平台主机一视同仁的态度，这不但让玩家们头痛，也让三大硬件厂商不得不加快发掘新势力的速度。

在游戏的开发费用日益高涨的今天，一家小型游戏公司根本承受不起严重的挫折。这也让我们期待之中的“新的崛起”变得有些可望而不可及，但带着这样的期望去体验次世代大战全面打响前的E3展，会令本次的E3之行变得格外有趣。


敬请期待下期杂志本刊E3前方报道组为全国玩家带来的第一手现场报道！

.hack//G.U. Vol.1 再誕

文 猫太

随着动画版《.hack//Roots》的放映，".hack//Project"的新一轮冲击再次袭击ACG的所有玩家。从动画版的第一集看来，这次两者并非只有世界观相同的联系，而且主人公和故事的时间都几乎是在同一条线上，或许在即将发售的游戏中未被交待的剧情将会在动画版中重现吧！另外，云集了樱井孝宏、夏本温子等大量名声优的本作，相信已经被不少"声萌"给看上了。那么，距离游戏发售的时间还有将近一个月，在这里除了建议大家先看看动画热热身外，还会为大家作最后一次报道。

.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai Namco Games	RPG
PS2 .hack//G.U. Vol.1 再誕	预定2006年5月18日	日版
1人 记忆要求未定		6800日元
对应周边未定		



▼战斗时最不需要对其下达指令的角色。因为除了普通的物理攻击和特殊攻击外，皮洛斯3便没有其他攻击的指令。但其野蛮的武器，足以对付任何防御力差的敌人。

交通工具

狗王

◀在城镇中靠近狗王后按□键便可以乘坐。移动时×键位加速，□键为刹车。感觉有点像《GTA》。

当驰尾在公会中的地位上升到一定程度后，就可以接受一个特别的试炼。完成试炼后，这台名为"狗王"的超酷坐骑便属于玩家所有。拥有狗王后，玩家就能够以惊人的速度随意穿梭庞大的水都·亚奴。另外，玩家还可以在各个迷宫和特定的建筑中驾驶狗王飞驰，缩短迷宫攻略的时间。在发现敌人后，向其撞击以开始战斗的话，还可以获得"偷袭"的效果，可以说是游戏中的最佳工具。

以撞击展开战斗

▲在迷宫中驾驶狗王移动时，若发现前方出现敌人，那么紧按加速向其撞击的话会对其造成伤害，同时以偷袭的状态进入战斗。这样的设计令迷宫的战斗变得更加丰富。

新角色

▼本作在竞技场中的战斗结束后，会列出详细的经验值和等级上升情报，这样就可以对所有数据一目了然了。

华丽登场！

皮洛斯3

全身装备黄金的铠甲且拥有庞大身躯的战斗型重骑士，无论是物理攻击力还是物理防御力都是无人能及的，弱点就是对咒纹攻击(系列对魔法攻击的统称)完全没有抗性。虽然铠甲、武器和发型与前作中登场的"皮洛西"有所不同，但两者使用相似的名字究竟有什么缘故呢？

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATIONS

超级机器人大战 原创世纪合集　Banpresto　S·RPG

PS2

今年是"《超级机器人大战》系列"诞生的第15周年，从去年年底开始，无数"机战犯"就不断地推测在这样重要的时期，寺田贵信监督以及他所领导的几个SRW制作小组究竟会拿出什么样的豪华大餐犒劳多年来支持这个系列的玩家。终于，在4月22日举办的"钢之OG祭"到来前夕，Banpresto公布了系列的最新作《超级机器人大战 原创世纪合集》。（为了与GBA版《原创世纪》相区别，本刊将《原创世纪合集》的缩写记为《OGS》。）并在活动当日公开了长达10分钟的特报影像！现在，就让我们来看一看《OGS》到底有什么样的魅力！

文 阿修罗

新老主角共同演绎新篇章！

角色及机体介绍

机体由大张正己对SFC版动作游戏《伟大战斗IV》中的合体凯撒进行再设计而产生。由Banpresto制作的《伟大战斗IV》发售于1994年，在原作中合体凯撒是由罗亚、奥特曼、高达和假面骑士4人共同驾驶的。

东间浩太

家住在东京浅草的高中生，是发明家喜三郎的孙子。虽然他外表看上像是不良少年，但实际上却是一个充满正义感的人。与受伤的战士罗亚的遭遇令浩太下定了与邪恶战斗的决心！

战士罗亚

当浩太与罗亚心意相通之时，浩太就能从异世界召唤出罗亚铠甲，从而变身成为战士罗亚。战士罗亚即使不驾驶机器人也拥有极高的战斗力！

What's Original Generations?

Banpresto是一家靠出品将众多不同动漫、特摄作品中的角色集合在一起的游戏而闯出名声的公司，该公司最著名的就是令日式机器人动画一同演出的"《超级机器人大战》系列"。而《超级机器人大战》中用于将各动画原作串联在一起的原创角色、原创机体和原创剧情就是所谓的"原创世纪"。

2002年11月22日，Banpresto推出了以广播剧的剧情为蓝本、全部由原创内容构成的《超级机器人大战 原创世纪》。游戏采用了ATX、SRX两条不同的主线来发展剧情，除了一些经典的角色和机体外，还引入了很多日后获得了很高人气的新角色，并补完了PTX/RTX、AM等原创机体体系。本作虽然没有原作动画的支持，但是凭借着创新和改进的部分以及多年来《原创世纪》所积累的人气，依然获得了很高的评价。

2005年2月3日，《原创世纪2》推出，本作继承了前作的外挂武器等系统，在画面、音乐等方面进行了大幅度强化，其华丽的演出效果一度令其被认为将是GBA上的最后一款《机战》。剧情方面，游戏取消了前作的双路线设计，以一个完整的主线来讲述故事。

世界观设定

在那个被称为新西历的时代，虽然距离人们真正开始进出宇宙已近两个世纪了，但是人们的生活方式却和21世纪初期并没有发生太大的变化——

这都是由两颗从宇宙突然落下的陨石所带来的灾难以及混乱所引起的，人类文明的进步从陨石坠落之日起就陷入了暂时的停滞状态。

就在新西历179年，第3颗陨石"陨星3号"坠落在南太平洋马凯萨斯群岛海域。地球连邦政府派出的调查团的调查结果显示，这颗陨石实际上是人工制造物。在陨石内部，那里封印着关于人类未知的物质以及技术的情报，这些情报被统称为EOT（Extra Over Technology，超文明技术）。在EOT特别审议会以及EOTI机关的严格情报管理下，关于它的调查逐步深入下去。

EOTI机关的代表人比安·佐尔达克博士根据自己的研究结果向地球连邦政府以及地球连邦军提出警告：地球将受到地球外智能生命体的侵略！

同时，在比安博士的倡议下，被称为人型机兵（Personal Trooper）的人型机动兵器的开发秘密地开始了……

合身凯撒

由发明家东间喜三郎从大破的谜之机器人合体凯撒身上[illegible]制造的超级机器人，然而由于某种原因目前合身凯撒并不能发挥出真正的力量。

南部响介

PTX-003C 古铁神

[illegible]由ATX计划制造、改修的机体。原型机[illegible]机。该机体只装备了近距离和中距离用[illegible]，以经过强化的[illegible]，担任着突入敌阵的作用。

古铁神的机师[illegible]过去曾担任过多台测试机的试飞工作。虽然他外表上是一个不爱说话的[illegible]，[illegible]

XRAM-004FA 全装甲里昂

机体设计	小野圣二

以DC的主力机动兵器AM里昂为基础，对武装及装甲进行强化的改型机。游戏中本机体的设计者和机师都是连邦军的士兵冰川凉斗。

冰川凉斗

▲有些内向的冰川凉斗[illegible]因为[illegible]玩得好而[illegible]入DC军的他现在开始有些后悔了……

VTX-000 米兰伽

机体设计	间垣亮太

由王氏重工开发的新型人型机动兵器"战斗人偶"的试作机。该机体搭载了高性能的泰斯拉驱动引擎，在机动性上表现卓越。此外，该机体装备了AMN系统，擅长与同系列的机体进行连携作战。

PTX-001RV 亡灵·RV型

机体设计	射尾卓弥

以PTX-001R亡灵为基础专门针对其机师基力亚姆·耶伽进行大幅度强化的机体。该机体的背部装备了大型辅助飞行装置，武装上则配备了高出力的[illegible]。

基力亚姆·耶伽

◀隶属于地球连邦军情报部，拥有沉着冷静的头脑，无论遇到什么突发事件都能[illegible]。另外作为驾驶员，基力亚姆的技术同样是连邦军中的ACE。然而如此完美的他，背后隐约隐藏着不可告人的秘密……

艾克赛莲·勃朗宁

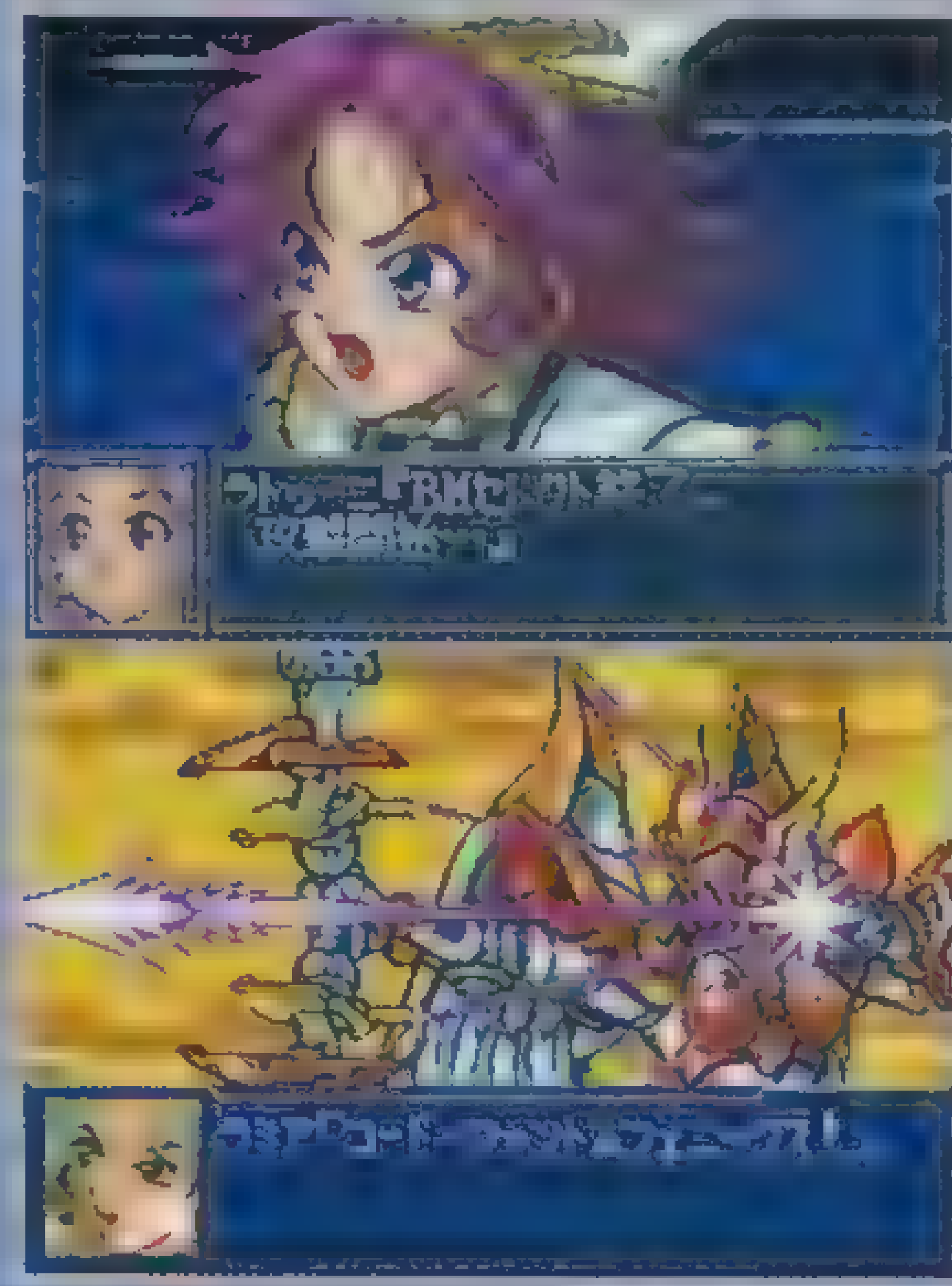
ATX小队的一员，白骑士的机师。虽然她经常说一些无聊的笑话，言语上感觉很轻佻，但实际上却是一个冷静且聪敏的女性。她作为机师同样拥有高超的技术，擅长高机动战斗以及射击战。此外，她从心底爱着自己的搭档响介，因为两人的命运不知从何时起已经紧紧地联系在了一起。

PTX-007-03C 白骑士

以亡灵MK-Ⅱ的试作3号机为基础进行改修，运用了里昂系AM的技术以及小型化的泰斯拉驱动引擎的机体，实现了单机在大气圈内飞行，拥有超高的运动[illegible]。但是在重视机动性的同时，[illegible]

《原创世纪合集》的特点

《OGS》是将GBA版的《OG》和《OG2》整合在一起并追加新要素移植到PS2上的作品。游戏将保留原作的基本系统并将两部作品的系统、剧本进行整合，并追加原作两部之间以及第二部之后的剧情。玩家可以选择从《OG》或《OG2》开始游戏，由于追加了新角色和新剧情，所以即使是将原作玩过了很多遍的人也能够体验到新的内容。



从GBA到PS2，最明显的莫过于画面和音乐上的进化。寺田监督表示，本作的画面将同时具备《第3次α》的细致动作和《MX》的大魄力全屏特写。尤其是本作的特写画面将颇值得大书特书一番，因为这次的特写画面将不仅具备插画级别的高素质，还将采用很多以前的作品中未使用过的视角以及动作，玩家将从这里感受到更加逼人的魄力感。《OG》两部原作中由于具备外挂武器系统，所以同一武器由不同机体装备的表现形式也会有所不同。《OGS》虽然也无法做到所有外挂武器都有对应特定机体的动作，但是一些强力武器将拥有独特的动画表示。本作的地图画面也将进化成3D多边形表示，玩家将可以任意扩大、缩小和旋转地图，甚至可以选择从地图正下方的俯视视角。音乐方面，原本GBA的音乐和音效自然会得到大幅强化。而很多从来没有过声优配音的角色也将在本作中获得全新的声音演绎，拥有全新的生命！

根据"钢之OG祭"现场播放的影像，《OGS》中将会加入来自GBA的《机战R》中男主角ラウル三人组以及其换装型主角机体エクサランス，还将有经过改良的R-1测试机AFT-Ⅰ等全新机体加入。由于目前游戏的开发进度只有50%，所以相信会有更多详细的情报会在今后逐渐公布出来。



GOD HAND

4月14日，Capcom在PS2力作《大神》的制作完成发布会的尾声向外界披露了一款正在开发的全新动作游戏——《神之手》。虽然是一款完全原创的游戏，但我们仍然有理由去期待《神之手》的到来，因为有以下两个因素。其一，本作是由Capcom旗下精锐部队Clover Studio制作。Clover Studio以往所制作的"《红侠乔伊》系列"，《大神》等作品都以其别具一格的画面，出色的创意征服了众多的玩家。其二，本作的监督由沉寂多时的Capcom传奇游戏制作人三上真司担当，他将与"《红侠乔伊》系列"的制作人稻叶敦志强强联手，一同来打造这款动作游戏。目前游戏开发进度为50%。《神之手》能够带给我们颠覆性的游戏感觉吗？带着这个疑问，让我们就先来了解一下这款《神之手》吧。

文 ACE飞行员

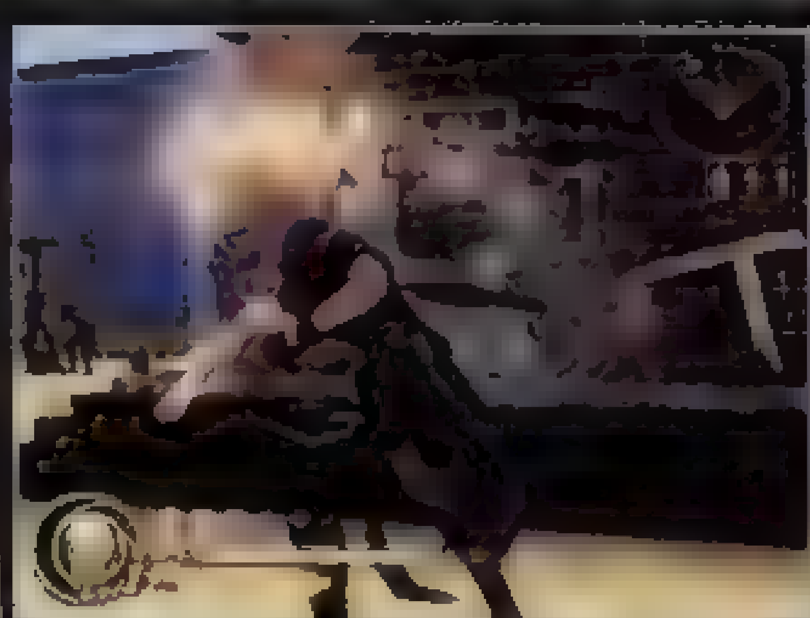
神之手	Capcom	ACT
PS2 Godhand	预定2006年内	日版

彻底追求以暴制暴的魄力快感！

STORY 故事背景

Long long ago，曾经出现过一位救世主，凭借着惊人的神力，他将世间的邪恶一一打垮，无数次地拯救了受苦受难的老百姓。传说这位救世主的双手闪耀着金色的光芒，人们都尊称他为"神之手"。时光流转到今天，好打抱不平的流浪汉金为了帮助一位女子而不幸落入恶党们的手中。恶党们竟然以"猎捕神之手"的名义残忍地砍断了金的右手。好在金并没有因此而丢掉性命，从昏迷中苏醒过来的他惊讶地发现，他被砍断的右手居然奇迹般地完好如初，并且闪耀着璀璨的金色光芒。金这时才意识到自己已经拥有了传说中"神之手"的伟大力量。金终于拥有了可以打倒一切的资本，现在他完全可以在恶势力面前为所欲为了。恶党们，你们的死期到了……从此，金踏上了铲除恶党的职业化道路。



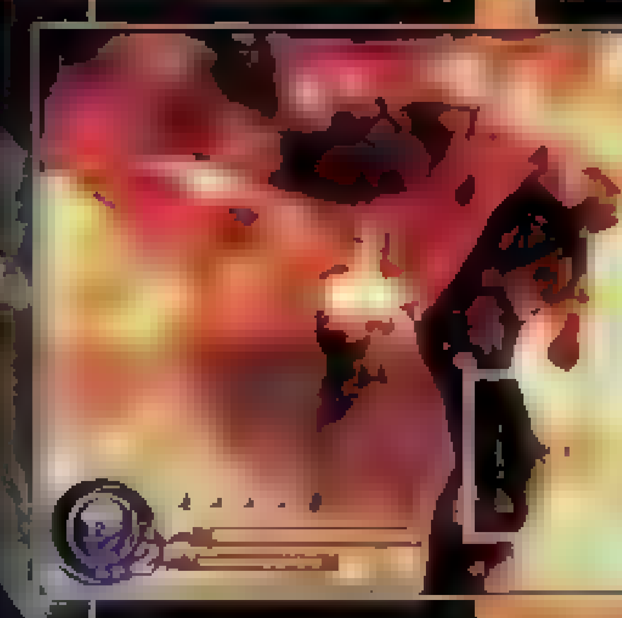


◀▲华丽的腿技是本作不可缺少的动作组成部分。而重重地将敌人打飞到墙上对于拥有"神之手"的金来说，简直是轻而易举。



▲▶即使面对的是杂兵级别的敌人，请大家也要往死里打啊！





▲主角金暴发华丽的斗气，定一定是让游戏更加畅快的要素

主人公 金 Main Character

四处流浪的金是一个富有正义感的人，同时他也是个鲁莽，爱发牢骚的人。金并不是个雷锋似的人物，他的性格并不符合传统英雄的定义。由于得罪了恶党，现在金已经成为了被恶党们通缉的目标。获得了"神之手"就意味着他获得了超人的力量。拥有了这种神力，金现在是天不怕地不怕了，他终于可以向一切他看不惯事情说不了。现在仿佛一切的麻烦金都可以凭借拳头来解决了。制作人稻叶敦志表示，金并不是个救世主，他只是一个为自己想法而活着的人。打击恶党完全是因为金天生的正义感使其看不惯他们罢了。





◀游戏的人物设定让人不自觉……

演绎恶搞爆笑的游戏风格！

层出不穷的搞笑场面是《神之手》的一大特征。可能玩家现在已经对在千军万马中砍砍杀杀，取敌将人头的大场面逐渐产生了视觉疲劳。可能在紧张的工作学习之余能缓解压力的最好办法就是发自内心的笑。《神之手》这款作品正是从这几点出发，希望玩家在笑声的陪伴下进行游戏。所以游戏中各种时候都会出现令人意想不到的搞笑场面。为了配合主角金，游戏中的敌人被设定了各种丰富的表情和夸张的肢体语言。敌人在游戏中更像是小丑，他们会想尽办法逗玩家开心。当然，主角金也会是一位出色的搞怪表演艺术家，虽然他可以将敌人打得屁滚尿流，但在战斗中他更喜欢用恶搞来征服敌人。



■华丽……如此经典的桥段肯定能让玩家热泪盈眶。



▲▶游戏中登场的角色，无论敌我，都会像活宝一样被拿来作弄一番。





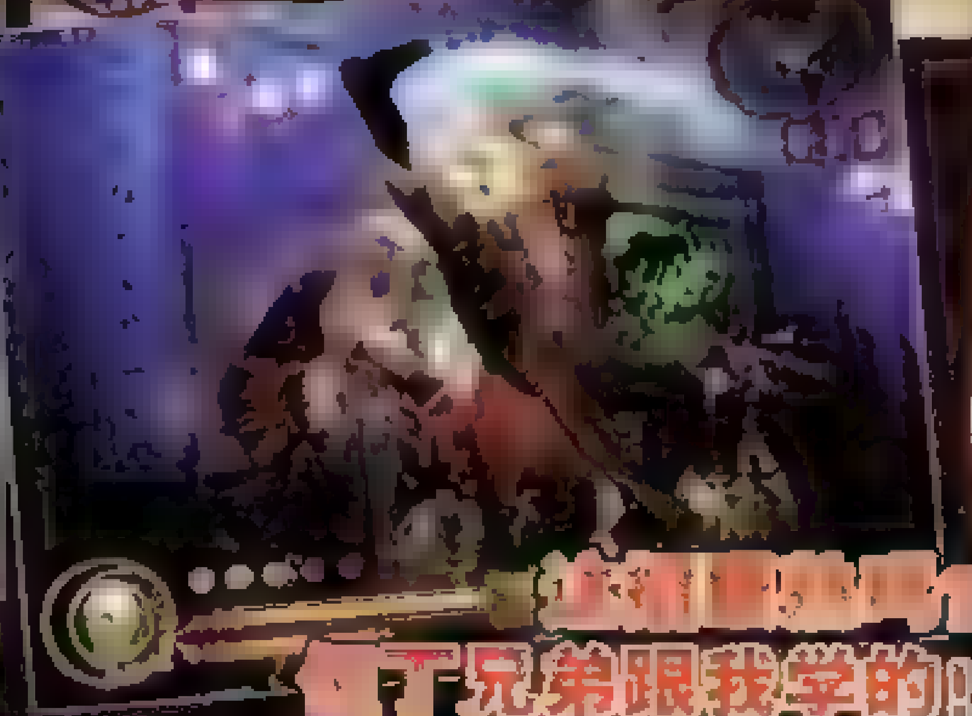
▲毫不留情的拿钢管抡向敌人头部，敌人会……

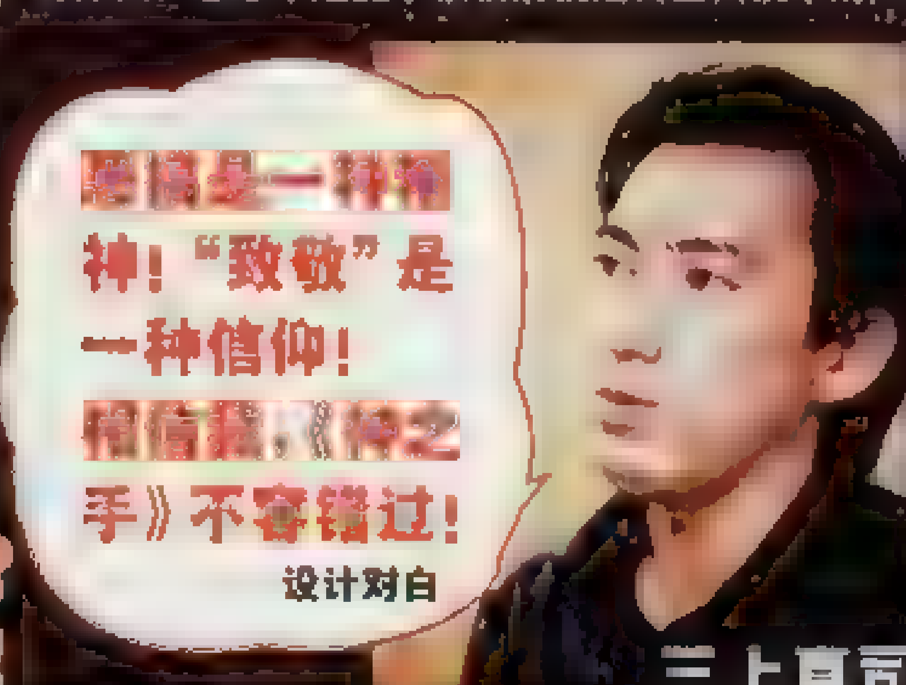






▲与写实风格极不相称的回复道具出现了！如此夸张的体积，想必不是受了核辐射就是转基因技术的产物。





▲这……《街霸》的达尔锡？最接近神的黄金圣斗士沙加？来自佛地印度的海斗士克修拉？总之，请允许我向开发人员的专业精神致以最诚挚的敬意！

恶搞是一种精神！"致敬"是一种信仰！稻信我，《神之手》不容错过！

设计对白

三上真司

制作人稻叶敦志给各位玩家的讯息！

《神之手》是三上真司先生为玩家带来的最新动作游戏。游戏的主角金不用枪也不要剑，完全凭借赤手空拳与敌人展开战斗。我们制作的这款游戏就是要充分展现空手格斗时的趣味性，最大可能的表现出动作游戏的魄力感与爽快感。其实《大神》的效果与风格并不是Clover Studio所要追求的。在《神之手》中，玩家可以放肆痛扁敌人，打得他们满地找牙。我们一定让玩家体会到一种全新的快乐，这是与那种严肃派游戏截然不同的氛围和体验。我们一直在努力把幽默诙谐的元素融入到游戏中，在玩家痛扁敌人的同时可能会惊讶道：居然在这样的时刻出现这样的表现？"恶搞"、"耍宝"等元素是《神之手》值得玩家期待的重要组成部分。



CLOVER STUDIO　Clover Studio 公司简介

2004年4月21日，Cacpom正式对外宣布，旗下子公司Clover Studio将于2004年7月1日正式成立。Clover Studio由原Capcom最强精锐——第4开发部的制作人稻叶敦志（代表作品：《铁骑》、《红侠乔伊》）担任社长，其核心成员包括神谷英树（代表作品：《鬼泣》）与三上真司（代表作品：《生化危机》）等多位Capcom著名制作人。公司员工以原第4开发部所属人员为中心所构成，共64人，完全由Capcom出资成立。

Clover Studio所制作的游戏总能给人眼前一亮的感觉。近期推出的《大神》更以超高的素质使得Clover Studio的人气持续攀升。

文 卡伦

FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII





1990年4月27日，“《最终幻想》(以下简称《FF》)系列”在FC时代的最后一作《最终幻想III》(以下简称《FFIII》)发售，创新的召唤兽系统首次出现，并对该系列产生了深远的影响。16年后，《FFIII》焕然一新，即将登陆NDS。原本几乎毫无个性的角色们被赋予了鲜明的个性，简单的2D画面也进行了重制，以3D的全新形态展现在了我们面前。

三个少年和一个少女，因各自不同的理由开始了他们的冒险之旅……

转职

“转职”即根据实际需要来自由变换主人公们的职业。在FC版中，这些职业包括战士、骑士、龙骑士等战斗系，白魔道师、黑魔道师、魔界幻士等魔道师系，以及学者、吟游诗人、风水师等一些奇怪的职业。而NDS版对“职业”进行了调整，该如何选择，如何保持队伍的平衡等，也许会让人大为困扰。另外，由于FC版的角色几乎没有个性可言，因此转职后只能看到职业之间的区别；但NDS版的角色则拥有了鲜明的个性，职业也会根据角色不同而发生变化，即使同样是白魔道师，角色不同其外貌也完全不同。

另外，主人公中的路奈斯是一个梳着辫子的金发少年，他好奇心旺盛，而且非常积极乐观，不过有时也会有些傻乎乎的。路奈斯能够给予周围的人支持与鼓舞，属于领导型角色。

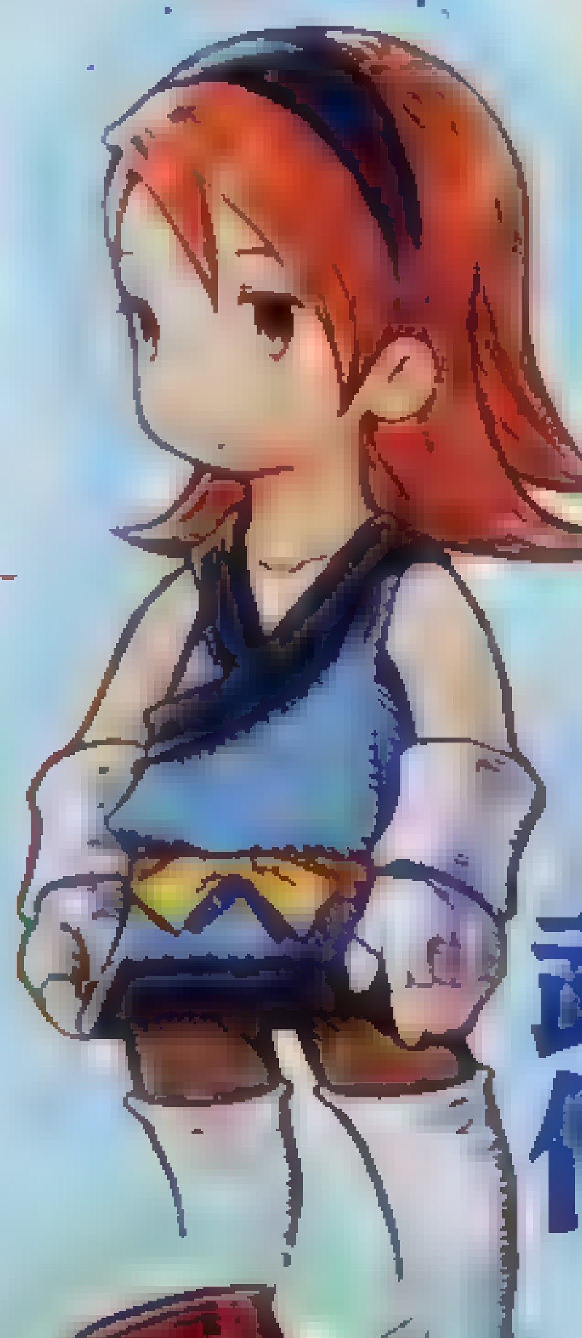
同样是白魔道师，莱菲亚和因格兹的外貌有所差距。这是NDS版才有的设定。



主人公们的职业



转职为战士的路奈斯。能够装备各种武器、防具，以近身战为主。虽然不能使用魔法，但拥有很高的攻击力及HP。



队伍中惟一的女性莱菲亚转职成了武僧。与战士不同，武僧以徒手战斗，不需要武器，“力”的成长很快。由于无法使用重装备，而导致了防御力很低。



转职为赤魔道师的因格兹。虽然能够使用黑、白两种魔法，但无法学会高等级魔法。赤魔道师属于万能型，物理攻击也很值得期待。



阿尔库转职为黑魔道师，是魔法攻击的主力。虽然攻击力低但强力的魔法弥补了这一不足。另外，似乎还有能够使用更强的黑魔法的职业存在。

战斗

战斗系统的基础与FC版并没有太大差异，NDS版也是回合制，操作简单易懂。不过，NDS版战斗画面采用了3D设定，攻击、魔法及背景画面更加华丽。另外，系列的传统“召唤兽”就是从FC版的《FF Ⅲ》开始的，这次NDS版当然也会有召唤兽登场。魔法方面，消费MP的形式是从SFC上的各作才开始采用的，之前则是由魔法等级决定使用次数，等级越高能够使用的次数也越少，而本作的战斗画面中并没有出现MP的状态，不知是不是会保留FC版的系统。



▶在树林中的战斗场面，阳光透过树木撒在了草地上，不仅是主人公，敌人也同样会以3D形态登场。

FC版与NDS版的战斗画面对比

FC版的2D战斗画面到NDS上经过重制成为了精美华丽的3D画面，而且召唤兽也会以更加华丽的形态登场。不过现在还无法确定NDS版是否会沿用FC版的魔法消费方式。



▲NDS版的战斗画面，只显示了角色的名字和HP，而没有MP。另外，随着等级的提升，攻击回数也会增加，这能够在画面中直接显示出来。



▲FC版的战斗画面，同样只有角色的名字和HP。



▲魔法与武器、防具一样，也需要在商店中购买并给角色装备上才能够使用。



▲主人公们能够使用的魔法，等级越高，使用次数越少。

世界

大地图、城镇、迷宫等，也随着画面的3D化，进行了重制，不仅看起来更加漂亮，视角也得到了调整。大地图中，除了树木、海岸线被更加细致地表现出来，视角也做了少许变更；城镇中的房屋、居民等更加细腻；迷宫中的光线与影子也得到了更好的处理。



3D化的迷宫与城镇

▼房屋上写着“INN”，看来是家旅店。



▲由于是3D，所以整个画面的层次非常分明。



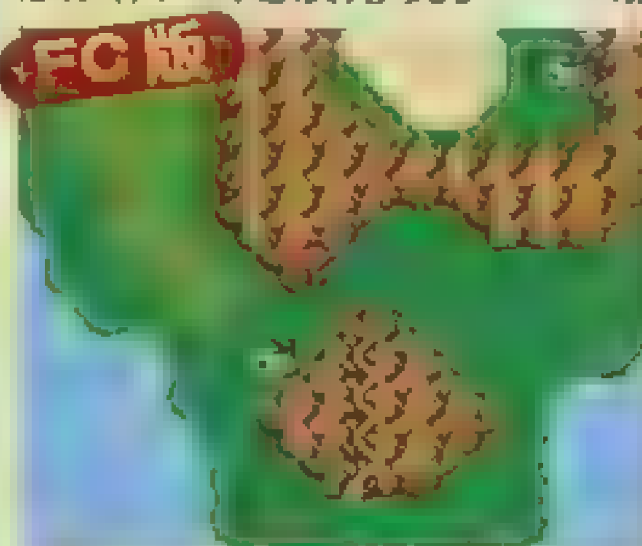
▼迷宫中的熔岩，光看着都能感觉到热。



▲入口处射进来的光与形成的影子表现得非常真实。

FC版与NDS版的大地图画面对比

FC版的大地图非常简单，虽然能够看出山地、海洋与森林等，但层次并不是很分明。NDS版的大地图则实现了3D化，不仅颜色更加鲜亮，而且各种地形也有了更加明显的层次感。



▲FC版的大地图，基本上不同地形只是以不同颜色加以区分。



▶NDS版的大地图，山地起伏突兀，海岸线也被描绘了出来。

吉祥物

说到《FF》系列，就不能不说莫古利与陆行鸟，这两种幻想世界中的动物可以说已经成了该系列的吉祥物，这次的NDS版当然也会有可爱的莫古利和陆行鸟登场。





◀莫古利就是在FC版的《FF Ⅲ》中首次出现的。

文 邪魔天使

X360 Bandai Namco Games TAB

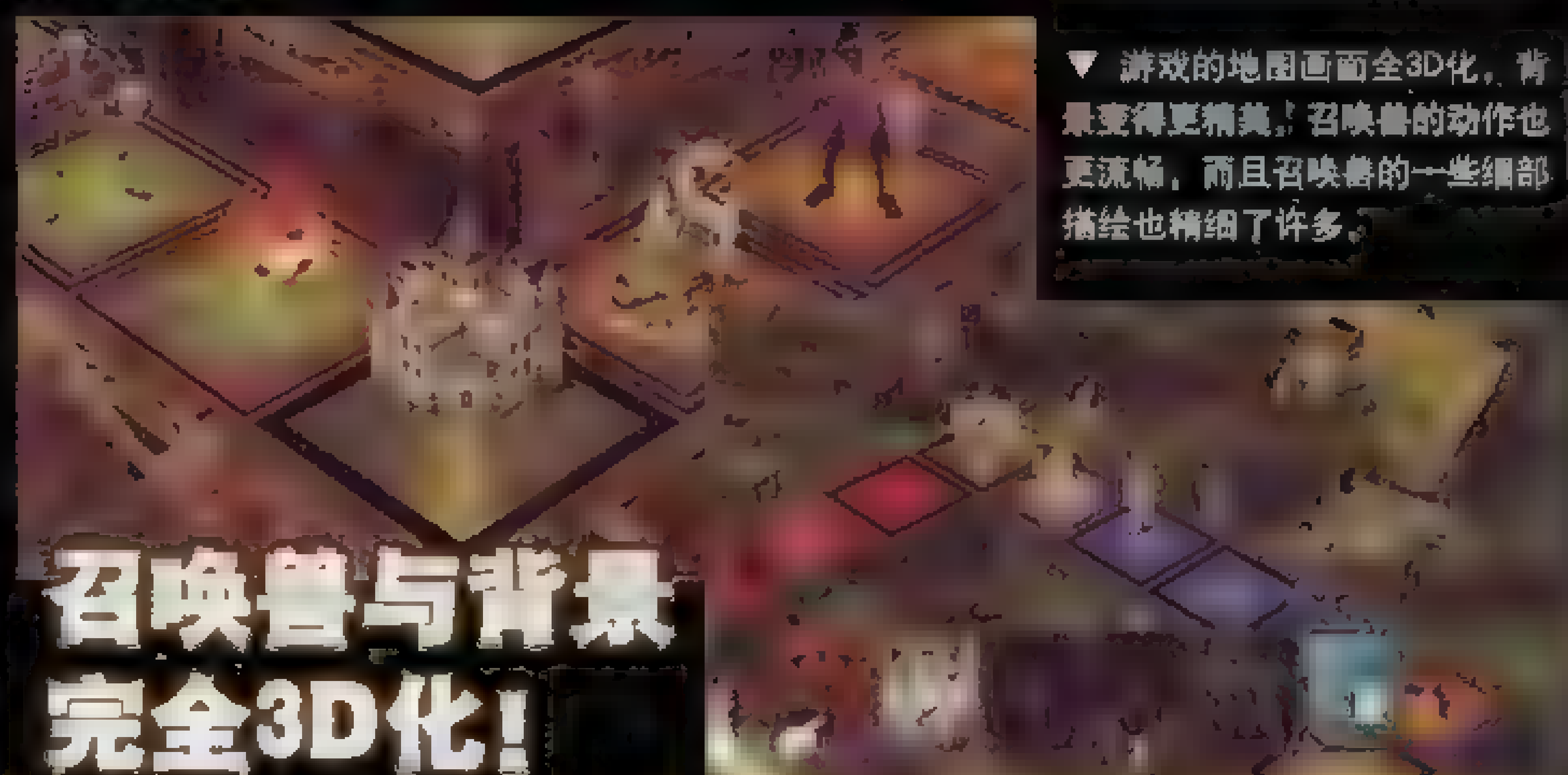
Culdcept SAGA

离《卡片召唤师》这个系列的最新作已经是4年前的事情了，记得笔者做的第一个攻略就是PS2上的《卡片召唤师2》。想到这不禁感叹时间的飞逝是如此之快，让人几乎察觉不到。这个1997年初次在SS登场的卡片游戏以其严谨的规则、耐玩的游戏内容、精美的卡片设计以及高对抗性被玩家称为最强卡片游戏。现在它的最新作将登场次世代主机X360，不仅画面加强了N倍，连怪兽召唤也有MOVIE演出哦，现在就让我们一起去领略一下这款游戏的奇幻世界吧。

《卡片召唤师》系列

"《卡片召唤师》系列"的第一款作品是1997年在世嘉土星上推出的，一经推出就获得了玩家的一致好评，之后它先后登场于PS、DC、PS2。该游戏虽然在多种主机上推出过，但规则基本上是一样的，就是玩家在一块地图上掷点数前进，在停在的土地上召唤召唤兽，反复如此争夺地盘，直到总魔力达到要求，形式类似于《大富翁》。虽然游戏规则不难，但由于卡片的性能多样，所以非常考验玩家的心理与策略头脑。随着游戏的进行玩家收集的卡片也越来越多，这些卡片都可以在收集栏里看到，所以喜欢收集类的玩家就更不能错过了。

标题	机种	发售日	厂商
卡片召唤师	SS	1997年10月30日	大宫软件
卡片召唤师 增强版	PS	1999年5月1日	MEDIA FACTORY
卡片召唤师2	DC	2001年7月12日	MEDIA FACTORY
卡片召唤师2 增强版	PS2	2002年9月26日	SEGA



▼游戏的地图画面全3D化，背景变得更精美，召唤兽的动作也更流畅，而且召唤兽的一些细部描绘也精细了许多。

召唤兽与背景完全3D化！

对应Xbox Live的网络对战

对于一款强调对抗性的卡片游戏而言，对战自然是必不可少的了。由于本作是在X360上推出，利用Xbox Live就可以进行网络对战，这样大家就可以在全世界范围找到对手。网络对战不仅有排名，还能在网络上进行资料的上传、下载，并且玩家以及放置卡片的书的封面也可以进行自己设计，这些设定势必会吸引更多的玩家上网玩这款游戏的。



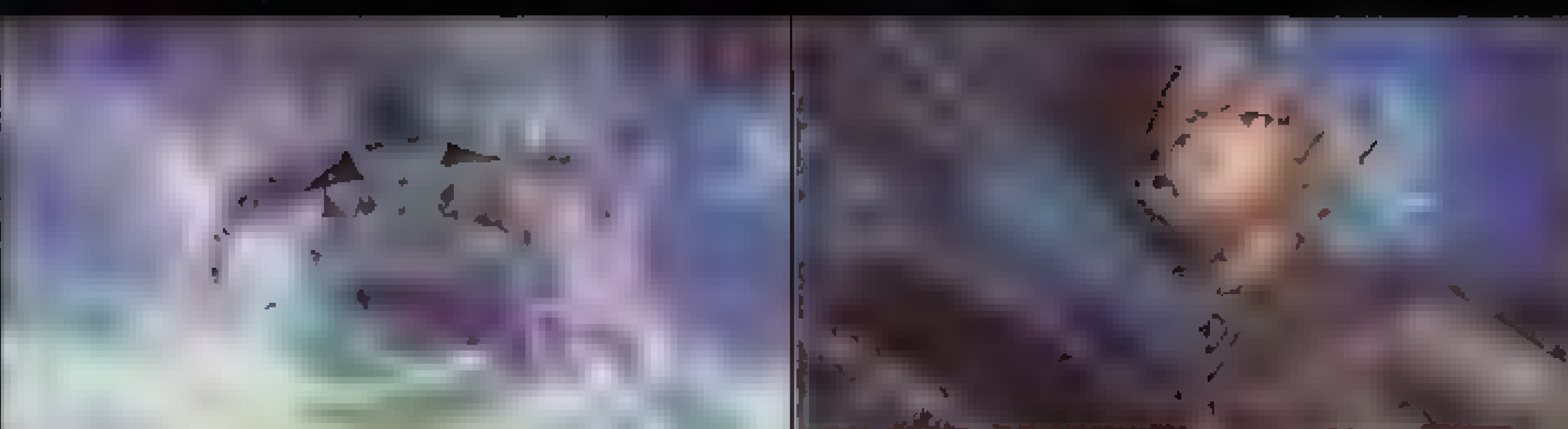
▲在联网模式中玩家可以选择一些在单机版下没有出现过的地图，而规则方面大家可以经过协商后指定或者随机选择。



▲达成游戏中的某些条件或者进行下载，都能得到新的衣服，这样就能设计出具有自己个性的角色了。

大幅度进化的游戏故事！

以前的几作《卡片召唤师》在故事方面显得很薄弱，但这次的《卡片召唤师传说》在故事方面进行了大幅度强化。游戏的主人公是一名被卖掉的奴隶少年，他在前往城市的途中遇到了两名女性，一个是看出主人公有着强大力量的浮士蒂娜，另一个是一名盗贼卡片召唤师。这次相遇让主人公的卡片召唤师的力量觉醒了，但由于无法改变契约，他还是被卖到了斗技场。



主人公作为一名卡片召唤师的能力觉醒了！

◀面对袭来的女盗贼，主人公的力量与浮士蒂娜的卡片产生了共鸣。



▲由于有卡片召唤师的能力，主人公被卖到了斗技场，在这里他将与朋顿、马尔库特和凯尼西进行一场卡片比试。

▲主人公在梦中梦到了女神，而浮士蒂娜似乎也知道这个梦的存在。

担当剧本撰写的是冲方丁

说起冲方丁也许大家并不熟悉，但说到《苍穹的法芙那》就知道的人想必很多了吧，冲方丁就是《苍穹的法芙那》小说的作者。相信这次的《卡片召唤师传说》的故事由他来撰写会让本作的故事有一些巨大的改变，我们拭目以待。

被当作奴隶卖掉的少年 主人公

双亲去世被叔叔抚养大的少年。由于村子贫困所以被当作劳动力卖掉。虽然遭遇非常凄惨，但他从未怨恨过自己的身世。与浮士蒂娜的相遇让他的卡片召唤师的能力觉醒了，现在他在斗技场中用卡片进行着战斗。

心地善良的恶角 朋顿

◀在战斗开始时朋顿的台词显出他的强硬，但其实他是个善良的人。

原本是作为奴隶而被买来的卡片召唤师。在斗技场上因为欺负弱者而得到了巨大的人气，但其实他是一个心地善良的人，恶人只是他的伪装。在与主人公对战的时候他尽量不给予主人公伤害。

寻求败北的王者 马尔库特

在斗技场持续胜利的冠军，他自愿进行战斗，是一个职业卡片召唤师。他被称为王者，但也因此为了保住地位而不得不继续战斗着。他一直都在寻求一个能打败自己的人，以解除这种疲惫的状态。

▲马尔库特的话都很有哲理性，胜败对于他而言已经是无所谓的事情了。

看出主人公能力的少女 浮士蒂娜

帝国的王族，寻找命运的救世主的少女。因为偶然的机会遇到了主人公，她的卡片与主人公产生了共鸣。性格温和稳重，拥有坚定的信念，一切行动都是基于这个信念而进行的。

▲在旅途中主人公在遇到浮士蒂娜的同时还碰到了一个女盗贼。

总共28名插画家参与的卡片设计!

卡片游戏玩的是收集，那么设计精美的卡片就必不可少了，而且《卡片召唤师》历来都是以卡片精美著称，这是因为它的每一作都会请来许多知名的插画家来为它进行召唤兽的设计。本作中卡片数量达到了系列最高的470种，而请来的插画家更是达到了28名，约是前作的3倍！这些插画家将系列原有的卡片全部都重新设计了一番！另外，本作加入了3张全新的卡片，有2张卡片的性能进行了重新设定。

卡片设计插画师一栏

加藤直之、开田裕治、寺田克也、末弥纯、安田朗、丹野忍、有田满弘、中井宽、斋藤智晴、狮子猿、一德、杉浦善夫、花山由理、古代彩乃、石田敦子、目黑诏子、绿川美帆、广冈正树、仲秋勇作、添田一平、田中俊成、原田绿、高梨狩田、冈本正树、池田宗隆、佐尔格市藏、金子慎也、杰怪老

加藤直之

以SF、幻想类的画为主，走写实派路线，作画一般是丙烯画或3DCG，代表作有《银河英雄传说》。从初代就加入游戏的制作，可以说是游戏主要画师，原画有近80张，其多变的画风以及纯熟的技术让人脱帽。



寺田克也

原画、漫画、游戏、电影、舞台剧，在许多地方都能看到寺田克也的身影，可谓是一个多面手，他的画以流利的线条以及压倒性的存在感而著称。从二代加入到该系列的卡片设计，其个性的画风深受好评。





安田朗

原Capcom知名画师，动画《TURN A》的角色设定、《超人机 王者盖纳》的机械设定。本次是第一次参加该系列的召唤兽设计，也许有许多人会对他画奇幻类的画感到惊讶，但从图中我们同样可以看到大师级的功力。



末弥纯

知名插画家，参与过小说封面、插话、游戏角色设定等，拥有很多FANS，被称为现代奇幻画师第一人。本次是第一次参加该系列的召唤兽设计，他的画风给人空灵的感觉，因此吸引了众多画迷，其画堪称绝品。

GAMES >>> TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

★2006年4月10日～2006年4月16日

1位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：[illegible]

本周 70984套



伴随主机销量的持续上升，本作凭借低价位的优势相信在未来几周都会处于榜中的靠前位置。越来越多NDS游戏涌入榜单的现状也似乎预示着NDS游戏即将成为日本游戏市场的主力军。

累计：1886801套

2位 锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月19日发售■ETC■2800日元■上周排位：4

本周 51931套 累计：1809326套

3位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：3

本周 49168套 累计：2462062套

名次	游戏名	资料	销量	机种
4	传说的斯塔菲4 伝説のスタフィー4	■Nintendo■2006年4月13日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：－	◆本周 47971套 ◆累计 47971套	NDS
5	罪恶装备 XX SLASH GUILTY GEAR XX SLASH	■SEGA■2006年4月13日发售 ■FTG■4800日元■上周排位：－	◆本周 43801套 ◆累计 43801套	PS2
6	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：6	◆本周 43365套 ◆累计 848714套	NDS
7	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Pokemon■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 46411套 ◆累计 703156套	NDS
8	最终幻想XII ファイナルファンタジーXII	■Square Enix■2006年3月16日发售 ■RPG■8800日元■上周排位：8	◆本周 24694套 ◆累计 2150672套	PS2
9	热血职棒球场 2006 プロ野球 熱スタ 2006	■Namco Bandai Games■2006年4月6日发售 ■SPG■6800日元■上周排位：5	◆本周 20959套 ◆累计 72988套	PS2
10	职棒魂3 プロ野球スピリッツ3	■Konami■2006年4月6日发售 ■SPG■6800日元■上周排位：2	◆本周 20604套 ◆累计 89142套	PS2

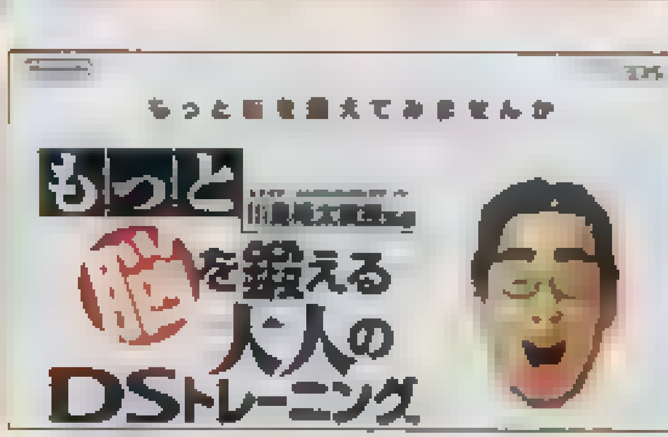
本周的排名和上周相比并没有太大的变化，惟一值得关注的就是新进榜单的《罪恶装备 XX SLASH》。游戏在移植街机版内容的基础上，还针对PS2的性能将画面、音乐、角色和系统进行了调整，使战斗的绚丽程度和爽快感得到了大幅度提升。配合之前"斗剧"的宣传，其在国内的影响力也与日俱增，无论是新老玩家都能在其中体会到2D格斗游戏的无穷魅力。将于20日发售的作为国民RPG"《勇者斗恶龙》系列"的外传式作品《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》，能在榜上达到一个怎样的高度，我们也将继续关注。反观《最终幻想XII》的销量目前已经处于相对平稳的阶段，鉴于本作存在较大的争议，所以出现目前的状况也并非偶然，预计会在下周正式退出排行榜。

★2006年4月3日～2006年4月9日

1位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：3

本周 80972套



一款老少闲宜的益智类游戏，在轻松答题的过程中锻炼你的"前脑"。将游戏"寓教于乐"性放在首位的日本本土，本作能获得这样的成绩似乎也是意料之外，情理之中的事情。

累计：1815817套

2位 职棒魂3 PS2

■Konami■2006年4月6日发售■SPG■6800日元■上周排位：

本周 68538套 累计：68538套

3位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：6

本周 62729套 累计：2412894套

名次	游戏名	资料	销量	机种
4	锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7	◆本周 56282套 ◆累计 1757386套	NDS
5	热血职棒球场 2006 プロ野球 熱スタ 2006	■Namco Bandai Games■2006年4月6日发售 ■SPG■6800日元■上周排位：－	◆本周 52027套 ◆累计 52027套	PS2
6	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：6	◆本周 50244套 ◆累计 803349套	NDS
7	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Pokemon■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 44391套 ◆累计 320972套	NDS
8	最终幻想XII ファイナルファンタジーXII	■Square Enix■2006年3月16日发售 ■RPG■8800日元■上周排位：4	◆本周 38125套 ◆累计 2125978套	PS2
9	创造职业球会：欧洲冠军杯 プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ	■SEGA■2006年3月29日发售 ■SLG■6800日元■上周排位：1	◆本周 23375套 ◆累计 172745套	PS2
10	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售 ■RAC■4800日元■上周排位：－	◆本周 23138套 ◆累计 约117万套	NDS

相信本周获得第一位的游戏大家应该都不陌生吧，随着NDSL销量的急剧上升，被游戏界称为"脑白金"的本作，也在榜中徘徊数周后顺利地登上了冠军的宝座。游戏充分利用了NDSL的"触控笔"功能，所有问题的答案在屏幕上轻轻一划便可迎刃而解。游戏的特别之处还在于能通过不同的模式计算玩家的"脑年龄"、"记忆力"等数据，最后综合判断出玩家"前脑"的活性。就目前榜单中游戏平台的分布情况来看，在其他主机平台缺乏大作的情况下，似乎很难动摇NDS游戏的主导地位，相信这种现象会持续相当一段时间。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	4月10日～4月16日	4月3日～9日
1	NDS	1,157,954台	37,204台	49,825台
2	NDSL	827,737台	140,969台	154,731台
3	PSP	721,349台	27,549台	3,565台
4	PS2	581,663台	26,340台	28,896台
5	GBA SP	116,812台	6,372台	5,211台
6	GBM	73,329台	3,676台	3,103台
7	NGC	56,227台	1,080台	1,224台
8	X360	49,589台	1,926台	1,940台
9	XBOX	1,478台	30台	46台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

传说的斯塔菲4



罪恶装备 XX SLASH



TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月30日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	生化危机5	Capcom AVG 预定2006年发售	PS3
2	女神侧身像 希尔梅丽娅	Square Enix RPG 预定2006年6月22日	PS2
3	异度传说 三章	Namco RPG 预定2006年7月6日	PS2
4	塞尔达传说 黄昏公主	Nintendo A·RPG 预定2006年发售	NGC
5	战国BASARA2	Capcom ACT 预定2006年发售	PS2
6	鬼泣4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
7	口袋妖怪 珍珠/钻石	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
8	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
9	蓝龙	Mistwalker RPG 预定2006年内发售	X360
10	圣剑传说4	Square Enix A·RPG 预定2006年发售	PS2
11	伊莉丝工作室:伟大的幻想	Gust RPG 预定2006年6月29日	PS2
12	星际争霸：幽灵（注）	Blizzard ACT 预定2006年发售	PS2
13	光明之风	Capcom ACT 预定2006年发售	PS2
14	战神2:圣剑神罚	SCEA ACT 预定2007年初发售	PS2
15	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo A·RPG 预定2006年发售	NDS
16	风雨传说	Namco RPG 预定2006年发售	NDS
17	死或生极限沙滩排球2	Tecmo SPG 发售日未定	X360
18	.hack //G.U.vol.1 再诞	Bandai RPG 预定2006年5月18日	PS2
19	银河战士 Prime3	Nintendo ACT 发售日未定	Wii
20	铁拳 暗之复苏	Namco FTG 预定2006年夏发售	PSP

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至 2006年4月30日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名 · 类型	机种
1	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
2	生化危机4	Capcom AVG	NGC
3	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
4	仙乐传说	Namco RPG	NGC
5	最终幻想XII	Square Enix RPG	PS2
6	神话传说	Namco RPG	PS2
7	潜龙谍影2 自由之子	Konami ACT	PS2
8	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
9	荒野兵器4	SCE RPG	PS2
10	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom RPG	PS2

注：本作目前已停止开发。

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

《王国之心II》是3月份美国最畅销的游戏，并且长期热卖，甚至将刚上市的《古墓丽影：传奇》也抛在身后，迪士尼的力量果然强大。不过在英国本土，《古墓丽影：传奇》当然还是所向披靡。

美国租赁榜 ★统计日期至 2006年4月17日～4月23日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	教父 The Godfather	EA 2006年3月21日 ACT	PS2
2	王国之心II Kingdom Hearts II	Square Enix 2006年3月28日 RPG	PS2
3	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月11日 A·AVG	PS2
4	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	PS2
5	NBA球员：奇才 NBA Ballers: Phenom	Midway 2006年4月5日 SPG	PS2
6	教父 The Godfather	EA 2006年3月21日 ACT	XBOX
7	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月11日 A·AVG	XBOX
8	拳击之夜Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月20日 SPG	PS2
9	黑煞 Black	EA 2006年2月28日 FPS	XBOX
10	极品飞车 最高通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	PS2

英国排行榜 ★统计日期至 2006年4月16日～4月22日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月7日 A·AVG	X360
2	冰河世纪2：消融 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games 2006年3月31日 ACT	XBOX
3	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	任天堂 2006年3月31日 ETC	NDS
4	FIFA街头足球2 FIFA Street 2	EA 2006年3月3日 SPG	PS2
5	教父 The Godfather	EA 2006年3月24日 ACT	PS2
6	模拟人生2：家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	EA 2006年4月13日 ETC	[illegible]
7	冠军足球经理 2006 Worldwide Soccer Manager 2006	SEGA 2005年10月21日 SPG	[illegible]
8	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月28日 FPS	X360
9	Buzz! The Big Quiz Buzz! The Big Quiz	SCEE 2006年3月17日 PUZ	PS2
10	上古卷轴IV：湮灭 The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games 2006年3月24日 RPG	X360

排行榜得奖者名单

统计日期：2006年2月1日～2006年2月17日

获得上期“短信排行榜”高乐高大奖的读者手机号码是134****7221和134****3229。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放　150期因数据库的错误，第二位获得高乐高大奖的读者号码应为137****2595　而奖品为两罐高乐高营养冲剂　对得奖读者造成不便我们在此深感抱歉。

精美礼品得奖者

138****7596	138****9834
137****3455	138****7290
139****3245	138****7615
136****5841	138****0589
138****8239	135****3131
130****7507	132****9082
137****7076	139****7647
138****7488	136****8327
138****3202	137****6960
138****7488	138****9352

● 邮政信件：兰州市[illegible]邮局[illegible]号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

● Email[illegible]：[illegible]

● 短信[illegible]：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送CTP[illegible]（联通用户发送至 9002[illegible]05）。而参加“最期待中文化游戏”的[illegible]请发送JCCH+1－8，游戏名称到 8002605（联通用户发送到 9002605）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！下期的大奖得奖者将会增至两名，获取两大罐阿华田营养冲剂。（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价



栏目主持：Ace 飞行员 | 黄金珍藏 × 1 | 热血推荐 × 6

如果你喜欢足球运动并热爱足球游戏的话，那么这段足球游戏的黄金时期是属于你的。因为你可以尽情地畅游在《WE10》和《2006 FIFA世界杯》的海洋里。最近游戏市场的确有点疲软，缺乏AAA级的大作来刺激我们的神经。现在玩家所渴望的是那种从来未有过的体验，期待着从游戏中能获得一个又一个的惊喜，只有这样的游戏才可能获得好的口碑。期待E3的到来能给这个比较乏味的季节注入兴奋剂，让我们玩家也更有盼头。

世界足球 胜利十一人10

黄金珍藏



29



阿迪

《WE》的攻守平衡历来趋向于进攻，而本作非常讲究单对单时的控球，这自然就使得高手与菜鸟间的实力差距有了一个确凿分明的平台。相信在游戏性和竞技领域，本作会比前作更受欢迎。追求真实的同时，也不能忽略游戏性。这一个平衡点该如何去把握，这将左右未来“《WE》系列”发展的方向。



卡伦

前锋在与水平相差无几的后卫对抗时一般都会占据上风，跑位的合理程度与进攻积极性也得到了不小的改善，而球星对于一支球队的作用也有了显著的提升。新增的几个动作和设定里，快速罚任意球令比赛的流畅性提升了不少，而赛前快速设定阵容这一功能对于普通玩家来说也是个相当贴心的设定。



GOUKI

在大幅强化单机模式的同时，本作也在向着对抗更加激烈的方向发展，球员的动作更加细腻，裁判对有利原则的掌握有了长足的进步，保证了比赛的流畅性，可以想见这个系列将会成为一款越来越出色的竞技游戏。大师联赛方面最爽的改变就是球员转会变得很频繁，可惜开场动画让人觉得不怎么吸引人。

■DVD-ROM ■Konami ■World Soccer Winning Eleven 10 ■SPG ■2006年4月27日 ■[illegible]

俄罗斯方块DS

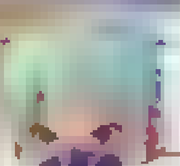


26



纱迦

没想到《俄罗斯方块》能变成如此玩法！陈旧的玩法有着全新的变化，众多原创模式也令人眼花缭乱，每个都能让人沉迷其中。在Wi-Fi网络上与人对战也是相当有趣的事情。相比之下游戏中随处可见的任天堂经典游戏人物和音乐倒有些微不足道。任天堂的创意实在是令人佩服。



多边形

在拿到这个游戏之前，我真的无法想象这样一款“骨灰级”的老游戏还能进行怎样的进化。但是上手之后你就不得不哀叹自己不能成为游戏设计师是有理由的（笑）。除了传统的下落式玩法之外，游戏利用触摸屏对传统玩法做了很大的突破，用笔点触的方式让游戏充满了新的活力。

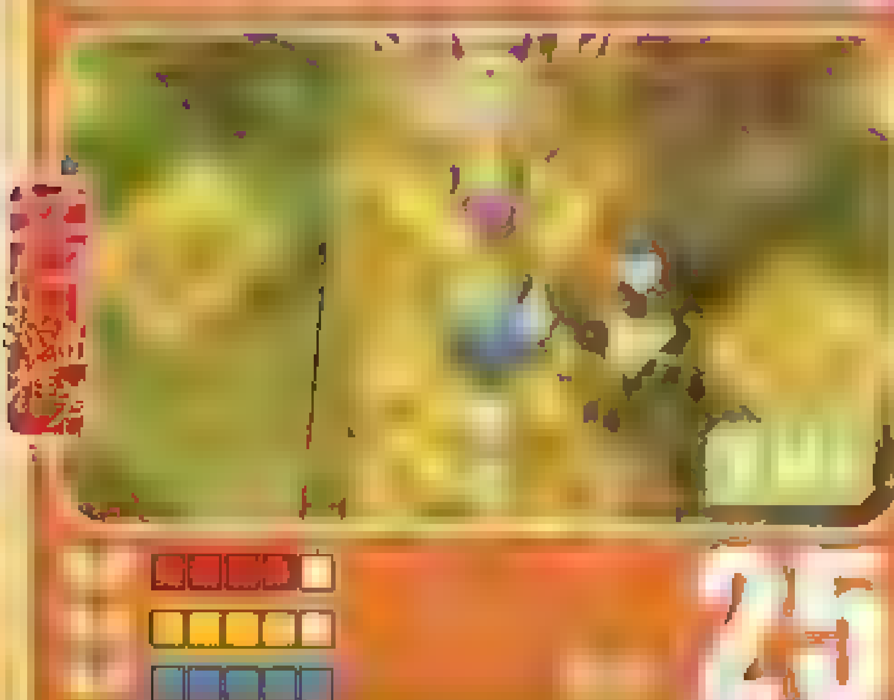


阿修罗

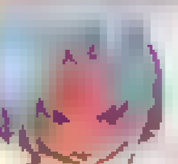
这是一款让你拿起NDS就放不下的游戏，原来俄罗斯方块也能有这许多妙趣横生的玩法！除了最经典的标准模式外，各种与方块有关的谜题也相当精巧，很容易上手但极具挑战性。每种模式都以任天堂旗下的经典游戏为主题，怀旧感非常强。支持Wi-Fi的设定也可以让你随时随地都能找到对手来“互掐”。

■卡片 ■任天堂 ■[illegible] DS ■PUZ ■2006年4月27日 ■[illegible]

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫



25



阿修罗

打着“国民级RPG”的旗号就值得让人仔细的品味一番。准确来说游戏的一周目只是带给玩家的“开胃菜”，二周目将会以成为“传说中的盗贼王”为目标挑战各种限制条件苛刻的变态迷宫。游戏设计精妙之处在于随机生成的迷宫系统，让你不自觉地期待着下一次所将面对的挑战。



星夜

游戏的音乐也引用了许多DQ系列的经典曲目，在每个细节上恰倒好处的拿捏，都能让人感觉游戏的过程是如此轻松与惬意。数量庞大的怪物系统，各具特色的合体技能，虽看似复杂但乐趣无穷，“蓄力攻击”也在游戏的战斗中发挥着重要的作用。挑战终极999F迷宫是对玩家耐心的极大考验。



雨滴

可爱的人物，搞笑的剧情，声优对不同角色的演绎的确让雨滴领略到了岬井雄二、乌山明这对黄金组合的非凡功力。抛开老套的剧情不谈，光就游戏的耐玩性来讲，绝对能够谋杀玩家大把的时间。游戏系统的指令非常复杂，如果不是“《勇者斗恶龙》”系列的FANS，上手可能会相对比较困难。

■DVD-ROM ■Square Enix ■ドラゴンクエスト 少年[illegible] ■RPG ■2006年4月20日 ■[illegible]

2006 FIFA世界杯



24



多边形

作为目前惟一一款获得国际足联完全资料授权的足球游戏，本作在资料的翔实程度上足以傲视群雄。自《FIFA06》以来你可以发现这个系列在慢慢地向着它的对手学习一切玩家喜爱的优点，EA已经开始把这个系列在实质内容和游戏核心上往“真实”的方向上靠拢。所谓取长补短，《FIFA》这次做到了。



阿迪

完美！用这两个字来形容本作在版权和包装方面的优势，绝对不为过。在世界杯年这样重要的年份，授权的重要性自然突显。本作在球衣、阵容、赛制、解说等外在条件上均表现出了高水准，营造了一个非常热烈的世界杯气氛。而一直广受家用机玩家垢病的操作系统方面，也有了一定的进步。



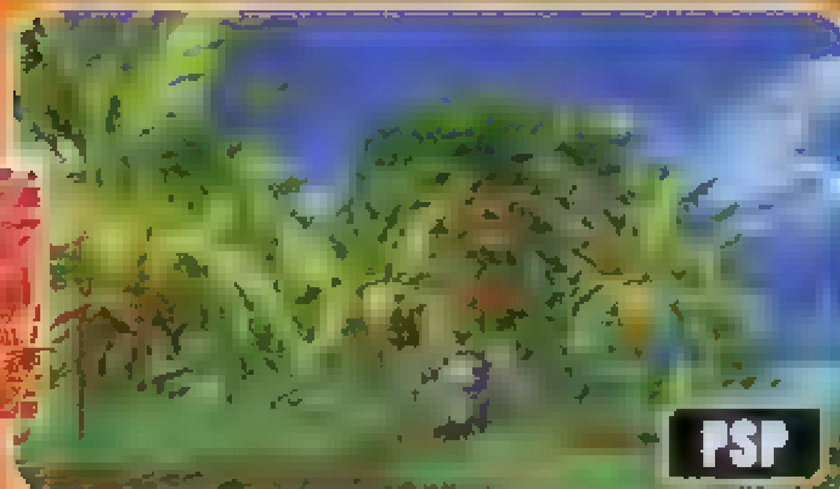
GOUKI

作为2006年世界杯的官方游戏，本作在各个方面都拥有非常出色的表现：几乎完美的队服、全实名球员、球场、动听的音乐，还有标题画面那美丽的2006世界杯官方标志。但就游戏本身来说对我而言的确缺乏吸引力，球员的跑动姿势还是很古怪，并且你依然很难将自己对足球的理解运用到这款游戏中去。

■DVD-ROM ■EA Sports ■FIFA World Cup 2006 ■SPG ■2006年4月24日 ■[illegible]

出云战记2 猛き剑の闪记/IZUMO2 猛き剣の閃記/GN software/RPG/PS2 13

新牧场物语 无瑕人生



24

画面进化度 ★★★★★★★★★★



纱迦

画面上的进步足以令所有FANS痛哭流涕，尽管精细程度无法与NGC版相比，但画面的美丽程度远远胜出。牧场部分和以前的作品区别不大，不过加入了大量便捷设定，毫不为难玩家。强调主人公成长的故事非常有趣，大量的冒险要素也有别于之前的历代作品，不愧是冠以“新”之名的新作。



雨滴

作为一款PSP新作，本作不仅游戏画面十分精美，而且还大大加强了系列中一直不受关注的剧情。故事讲述了机器人的“成长”，因此在系统方面也加强了关于“育成”要素。本作容易上手，耐玩度也很高，不过游戏的玩法与之前的作品差别较大，能否投入感情是个关键。



猫太

少见地采用了近未来的世界观，和以往的世外桃源风格大不相同。游戏开始的节奏一如既往的慢，但只要熬过去就能体会到乐趣。由于加强了剧情部分的比例，并与农作物栽培联合起来，重复作业的单调感也大为下降。3D化之后的世界异常美丽，却不能任意调整视角，这点令人颇感惋惜。

■UMD ■MMV/ArtePiazza ■ [illegible] 新牧场物语 ■SLG ■2006年4月27日■1人■无对应周边■512KB

Mother 3



24

经典再续度 ★★★★★★★★★★

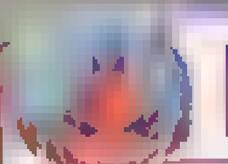


猫太

在发售前就备受注目的本作，无论画面还是系统上都可以说是GBA游戏中的精品。本作的情节部分继承了以前作品的特点，从一场突发的森林大火开始，慢慢揭开外星人的阴谋。游戏整个过程贯穿美洲大陆，能让玩家在游戏之余体验不同的风土人情。作为GBA末期大作，大家不妨亲自体验一番。

邪魔天使

系井重里的剧本还是颇有看头的，开头3章以不同角色的视角对整个故事展开铺垫，后5章的剧情则一气呵成，节奏不错，悬念设置也蛮好。音乐在本作中的表现也一如既往地重要，节奏战斗的按键连打系统颇为有趣。只可惜画面和基本系统等有很多“不合时宜”的要素，不像是GBA末期的游戏。



阿修罗

根据BGM的节奏输入按键，以此来实现连击的战斗系统颇有创意。通过不同的BGM来判断该使用什么样的按键节奏，这是本作的战斗中最有趣的部分。游戏本身难度不高，不过在随身携带道具数量有限制的情况下有时不得不靠练级来提高存活率，这样的概念略有些“落后于时代”的感觉。

■卡带(M) ■Nintendo ■Mother3 ■RPG ■2006年4月20日■1人■无对应周边■自带记忆功能

格斗之王 最强冲击2



24

[illegible]元素 ★★★★★★★★★★



Ace飞行员

在画面上与前作水准相当，很难令人满意，但在操作手感上取得了明显的进步，使游戏更加有模有样。众多老牌SNK游戏中的2D角色被原汁原味的改造成3D形象并成功加入，令游戏变得相当热闹，从中也勾起了不少对过往的回忆。认真玩过这个游戏的人可以体会厂商制作这款游戏的诚意。



阿修罗

和一代比起来进步非常明显，系统方面有了很大调整，角色的动作也更加流畅。游戏准备了大量的附加模式，玩家要在各种条件下去打倒对手，虽然玩法依然是FTG，但获得的乐趣大不相同。38名角色的强大阵容令人咋舌，原创角色的表现也非常抢眼。另外收集服装也是游戏的一大乐趣。



纱迦

这是著名画师FALCON担任游戏制作人后的第一部作品，因此在人设和服装方面有突出表现。游戏可以选择38名角色，每位角色共有16件服装，使得总数达到了惊人的608件！值得一提的是服装中还有众多SNK明星的COSPLAY装，不少ACG作品中的著名角色也“惨遭毒手”。

■DVD-ROM ■SNK Playmore/SNK Playmore ■KOF Maximum Impact 2 ■FTG ■2006年4月27日■1-2人■[illegible]■93KB

九十九夜



22

[illegible]人数 ★★★★★★★★★★



纱迦

成百上千的敌人充斥整个画面的情景，有一种用笔墨难以形容的魄力。就算是再挑剔的人看到之后，也会立刻被X360的机能所折服。对人物皮肤和自然景物的刻画也令人满意，但施展大招时仍然有拖慢延迟，这就有些令人失望。另外可选择的角色和关卡数量也相当少，耐玩度很成问题。



多边形

游戏显然是一个半成品，你绝想不到在华丽的画面与声优包装下是这样一个粗糙的作品。可使用的人物太少，流程也很短，而且关卡重复性很大，打击判定很古怪，护卫部队的设定有些鸡肋，系统还有许多需要改进的地方，再加上有恶性BUG……看来《N3》要自成一个系列，还有很长的路要走。



十六夜

简单的场景贴图、单一的战斗模式以及近乎于BUG的存档问题——说实话，本作是十六夜最失望的X360游戏。主要是之前期待太大，其实本作单从战斗的爽快度来说还是让人满意的。试想一下，同屏超过300人，并且还会不断从周围涌来潮水般的敌人……光是这点就足以让人热血沸腾了！

■DVD-ROM ■Microsoft/PHANTAGRAM ■NINETY-NINE NIGHTS ■ACT ■2006年4月20日■1人■无对应周边■304KB

鬼魂力量对混沌时代



17

FANS向程度 ★★★★★★★★★★



邪魔天使

原街机版的移植作品，一款纯FANS向的游戏。游戏的画面很粗糙，可以和PS画面媲美，而作为一款格斗游戏，在打击感方面做得实在不敢恭维，招式的判定还算可以，不会出现匪夷所思的现象。游戏惟一的亮点就是结合了“《永无》系列”的招牌人物，对于FANS而言这已经足够了。



十六夜

虽然没有人期望能够达到“GGXX”的素质，但在目前这个时期，画面解析度低到这种水准的游戏想必也只有这款了。不过本作真正吸引人的则是将IF的两大王牌《鬼魂力量》和《混沌时代》的人气角色放在同一个游戏中乱斗。虽然版追加了“暴炎觉醒”、“剑魔连斩”等原创要素，但仍是个FANS向的游戏。



胜负师

不得不承认，这个系列能生存至今有其商业操作上的成熟之处，但这并不影响个人对这款格斗游戏本身的评价。IGS的《天剑绝刀》有的是《月华》的影子，而本作又有着《天剑绝刀》的影子，无论是画面音效系统都还都停留在多年前的水准上，除FANS以外真的很难有理由去选择本作。

■DVD-ROM ■Idea Factory/IGS ■SPECTRAL VS GENERATION ■FTG ■2006年4月20日■1-2人■无对应周边■[illegible]KB

黄金眼REVIEW
已发售游戏的深度回顾

25

幻想水浒传V

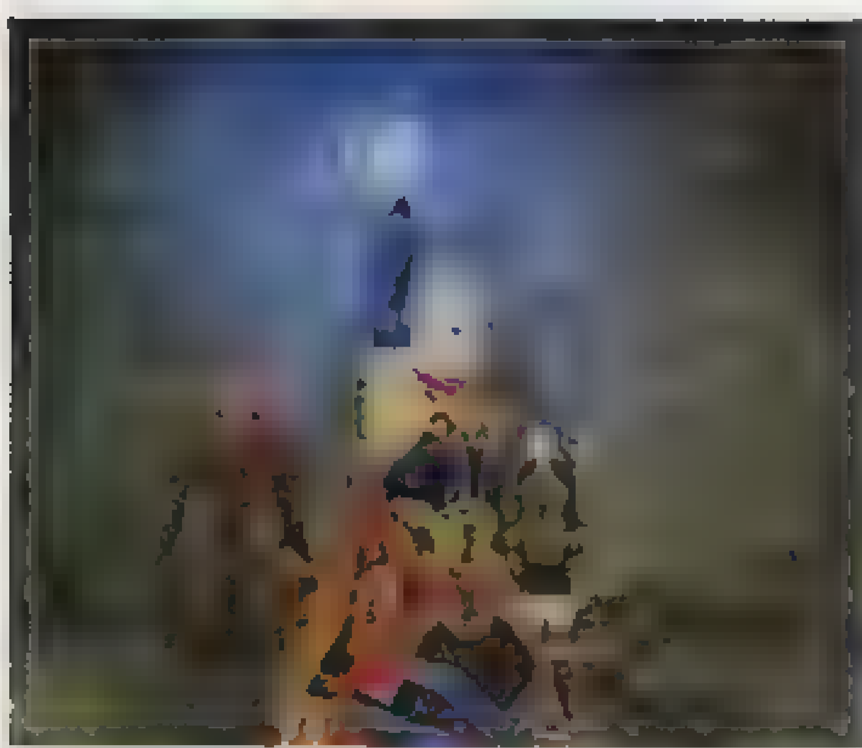


这是一个最好的时代，这是一个最坏的时代

文 雨滴

◆游戏时间：40小时以上

PS2／DVD－ROM／Konami／2006年2月23日／115KB／1人／无对应周边／日版／6800日元



对于《幻想水浒传Ⅴ》来说，这是一个最好的时代，前作的失败让制作者们了解到玩家真正的需求，经过大肆宣传后，玩家们对这个连接了《幻水Ⅳ》和《幻水Ⅱ》的第五作充满了兴趣；这也是一个最坏的时代，2月的最后一个星期，大牌厂商们纷纷使出自己的杀手锏，在《战国无双2》与《怪物猎人2 dos》的前后夹击下，这个尚属二流的RPG地位显得十分尴尬。不过事隔两个月后，它们已经不再重要。对于一个忠实的"《幻水》FANS"来说，失去了村山吉隆，《幻水Ⅴ》能作成这样已经可以欣慰了。

这是一款摧残你光头的游戏

我首先得提醒所有的玩家，如果你打算玩本作，那么就必须抱有虐待自家PS2光头的最高觉悟。不知道是谁想出来的主意，本作的读盘时间可谓空前绝后的诡异，你有见过在每一次战斗结束后都需要读盘的游戏吗？你有见过整理完装备后忽然出现的漫长读盘时间吗？《幻水Ⅴ》的读盘频率多得让你都懒得心疼了，一次游戏下来，只听得PS2不停地发出声音，而这游戏最重要也是最让你郁闷的一点就是——它不对应硬盘。看着每一次RPG战斗后的Loading画面，也许你会和我一样萌生这样的想法：制作商是不是利用这样的方式，变相延长玩家的游戏时间？

好故事，但不够成熟

一个好故事的定义是什么？而一个成熟的故事又应该具备什么？我可以很负责任地告诉你，《幻想水浒传Ⅴ》是一个好故事；但我也可以很负责任地提醒你，这个故事构架十分不成熟。几乎每一个玩过本作的人都会赞扬它的剧情，但玩家在感动之余，能从中找到很多敌人决策上的硬伤。本作有很多优点，不过让老玩家最为赞赏的一点是同伴参与度很高，他们不再是为了凑数而存在，他们很流畅地融入了剧情之中，丝毫不显得突兀。可以这么说，继《幻想水浒传Ⅱ》之后，这是一个难得让你感动的系列作品。但这并不是说它很完美，在你进行游戏一周目的时候，你可能会为故事中王子的遭遇以及各具魅力的同伴角色而感动；不过当游戏进行到二周目以后，这种感动可能就会被无奈所取代。制作商在精心设计了所有的同伴角色后，似乎忘记了敌人也需要被塑造。于是在二周目游戏的时候我们不仅会感慨，为何那个在游戏之初显示出非凡才能的最终BOSS吉泽鲁，会随着剧情的发展越来越愚蠢？

与历代系列作品的联系

"《幻水》系列"最大的特点就是每一作相互影响的故事和人物。本作的故事因为发生在《幻水Ⅳ》与《幻水Ⅱ》之间，因此你可以在游戏中看到很多与两作相连的地方。例如主角的父亲的故乡是《幻水Ⅳ》的舞台群岛诸国，天异星葛奥雷克、天微星基利和地阔星罗莱拉在《幻水Ⅱ》中也有登场，本作还详细解释了每个人的纠葛，让老玩家对制作组的诚意感动不已。加上贯穿系列的地杰星和地挞星……如果你是忠实的系列FANS，看着熟悉的人物纷纷出现在自己眼前，感动之情是无法用笔墨来形容的！虽然本作没有对27枚真之纹章进行描述，但是取而代之的是出现了一个古老的种族，这为将来的故事发展增添了无穷的遐想，也为将来"《幻水》系列"的情节埋下了伏笔。

恰到好处的极限

《幻想水浒传Ⅴ》是一个让人感觉奇怪的游戏，当玩家打穿一次后，总对这个游戏有很大的怨念，但又没法说清楚这个游戏究竟怎么了？因为这个游戏没有一个让人可以尽情咒骂的系统，遇敌率也不算高，但是玩起来总让人觉得不是滋味……在游戏进行时，玩家可能有这样的感觉：游戏的遇敌率不低，不过还在你的接受范围内；游戏的动画质量很差时间很长而且无法跳过，不过整个系列似乎都这么安排；虽然没有迷宫地图，不过迷宫的大小刚刚合适，取而代之的是一个个大到离谱的城市。游戏中的每一个设定都在玩家的接受范围内，于是当它们综合起来的时候，玩家反而不知道该如何严词指责这个游戏了。

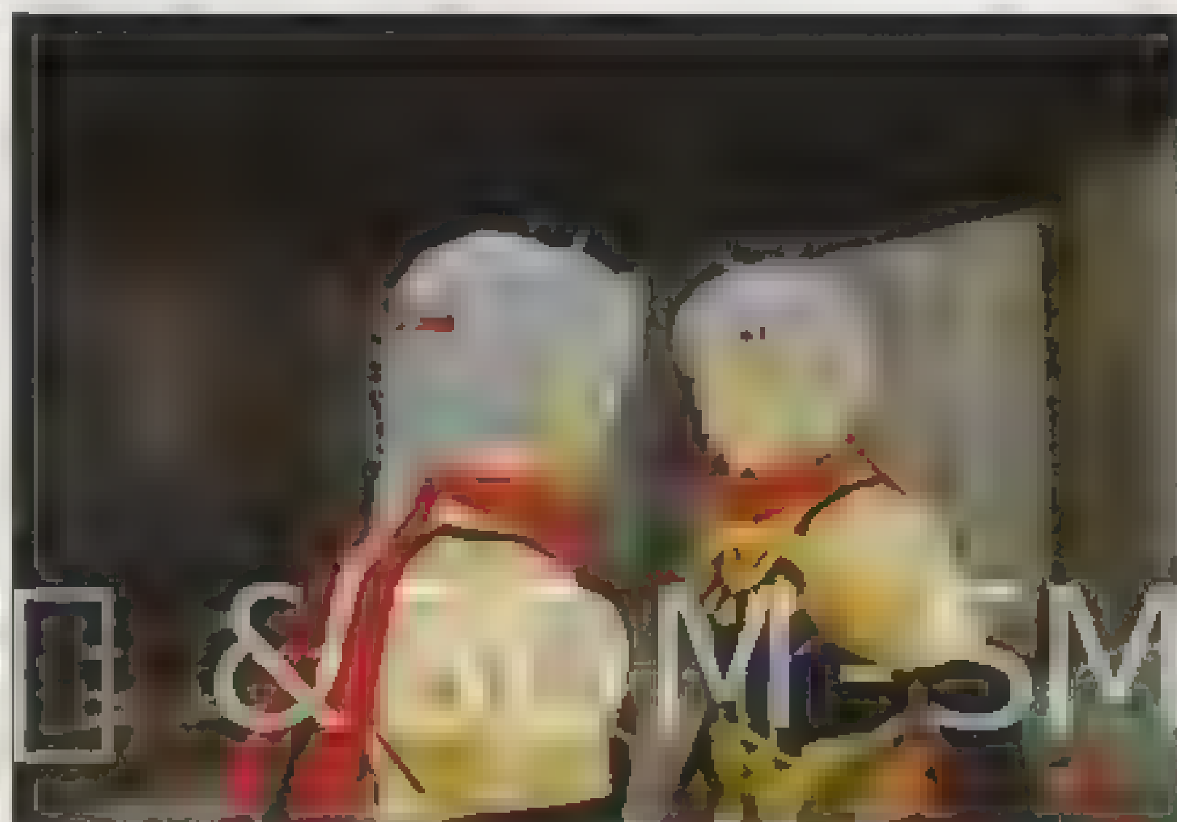
重新回归的系统

《幻水Ⅳ》最遭人唾骂的是它的系统，因为它一反惯例将6个人的战斗系统精简到4个人。虽然在RPG里4人战斗已经不少了，但对于"《幻水》FANS"来说，6人到4人减少的不仅仅是"少了2个人"那么简单。于是学乖了的制作组们在《幻水Ⅴ》中重新将战斗队伍换成了6人，默默地把这个系列一贯的其他系统继承了下来，并适时强化了部分系统。本作最大的系统变化在于SLG战模式和单挑战模式，两个战斗模式都强调了"即时"的概念，让战斗更加紧张刺激。SLG战由以前的战棋模式转换成了即时模式，同时增加了兵种相克要素（这继承自《幻水Ⅳ》中的纹章炮相克原理），玩家需要聚精会神地对付每一场战斗；而单挑战也加入了时间限制，以前那种一边查资料一边打游戏的时代将一去不复返了。

总而言之，《幻想水浒传Ⅴ》对于失去了"幻水之父"村山吉隆的制作组来说，依旧是一个探索中的产物，不过我们可以看到，相较于《幻水Ⅳ》，《幻想水浒传Ⅴ》已经成熟了许多。







各位读者好，我们的研究连载已经进入第三期了，估计各位同好都已经顺利克服游戏初期的艰难了吧？本次新作的难度不算很高，基本上到了第4个赛季，球队都已经可以跻身争夺所在国联赛冠军的强队行列，很快也可以夺取欧洲冠军这个至高荣誉。而各位玩友在不断地获取游戏的荣誉后，也许会感觉到一种无敌的寂寞吧？那么剩下的目标就是不断提升自己球队的水平了，然后把自己的球队拿出去和其他朋友的球队进行对战！这也就是“《创造球会》系列”的最大乐趣所在！好了，为了建设我们各自心目中最强的球队，我们这期继续走基础路线，为各位的无敌舰队添砖加瓦！



文 驾势
编 阿迪

研究中心

创造欧洲梦剧场Vol.3
无敌舰队的领航人

创造职业球会 欧洲冠军杯 SEGA SLG
PS2 2006年3月29日 日元
对应PS2 指定玩家年龄 全年龄

Coach 选择主教练

主教练对于球队的训练至关重要，他的能力直接影响到球队的训练效果。同样的，教练所擅长的战术和阵形也很重要，如果球队采用了教练所擅长的战术阵形，不但在训练时能事半功倍，对于比赛的现场指导也能起到正面的作用。

在游戏进行了几年以后，优秀的教练会不断地涌现。我们必须要好好选择最适合自己球队的教练。但是，优秀教练一定要用好球探作针对性的搜索才能出现，国籍、擅长战术这些都是至关重要的条件，大家可以按自己需要的条件进行搜索。一般来说，评价为“世界でもトップクラスの一流监督”的都是很优秀的教练。但是在此之上还有更强的，那就是我们球会迷常说的“稀代教练”了。其评价为“世界的に名を知られた稀代の名将”。本作稀代教练的标准提高了很多，很多著名的教头都不能跻身这一行列。笔者特意把截稿前所发现的部分稀代教练的资料列出，大家可以根据这些资料进行选择和搜索。不过，值得注意的一点是，有些教头虽然不是稀代名将，但是能力也非常强，大家在一时没找到合适的稀代教练时，这些教练也是非常好的选择！祝大家早日找到最适合自己的主教练。



▲特拉帕托尼是一个非常优秀的教练，虽然不是稀代教练，但是水平毋庸置疑。

卡佩罗(意大利)　カペール(イタリア)

擅长阵形	4-4-2/4-3-3
起用方针	コンディション重视
比赛方针	选手交代を多用
育成方针	フォーメーション重视
休养方针	たまに休む
世代别指导	全世代

贝肯鲍尔(德国)　ヘネバイラー(ドイツ)

擅长阵形	4-4-2/5-4-1
起用方针	モチベーション重视
比赛方针	战术变更を好む
育成方针	サイド攻击重视
休养方针	あまり休まない
世代别指导	23~29

佩斯利(英格兰)　ピーズリー(イングランド)

擅长阵形	4-4-2/5-3-2
起用方针	经验重视
比赛方针	选手交代を多用
育成方针	フォーメーション重视
休养方针	适度に休む
世代别指导	23~29

赫尔贝格(德国)　ゼルベルガー(ドイツ)

擅长阵形	3-6-1/5-4-1
起用方针	经验重视
比赛方针	战术变更を多用
育成方针	实战重视
休养方针	あまり休まない
世代别指导	全世代

温格(法国)　バングル(フランス)

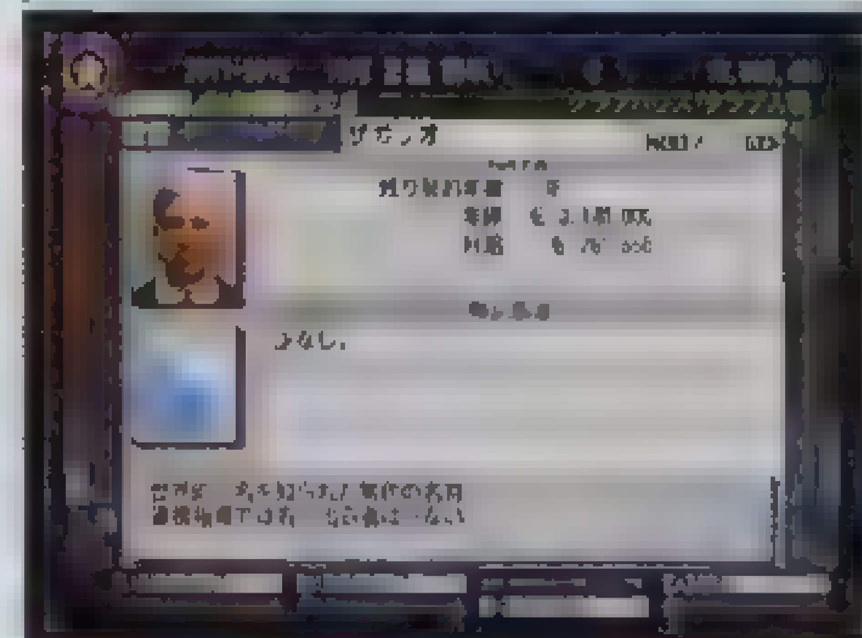
擅长阵形	4-4-2 3-6-1
起用方针	コンディション重视
比赛方针	战术变更を好む
育成方针	中央攻击重视
休养方针	たまに休む
世代别指导	16~22

米歇尔斯(荷兰)　ミクレス(オランダ)

擅长阵形	4-3-3/3-4-3
起用方针	コンディション重视
比赛方针	选手交代を多用
育成方针	ラインディフエンス重视
休养方针	たまに休む
世代别指导	全世代

斯科拉里(巴西)　ザガリオ(ブラジル)

擅长阵形	4-4-2/3-5-2
起用方针	若手重视
比赛方针	战术变更を多用
育成方针	フィジカル重视
休养方针	适度に休む
世代别指导	全世代

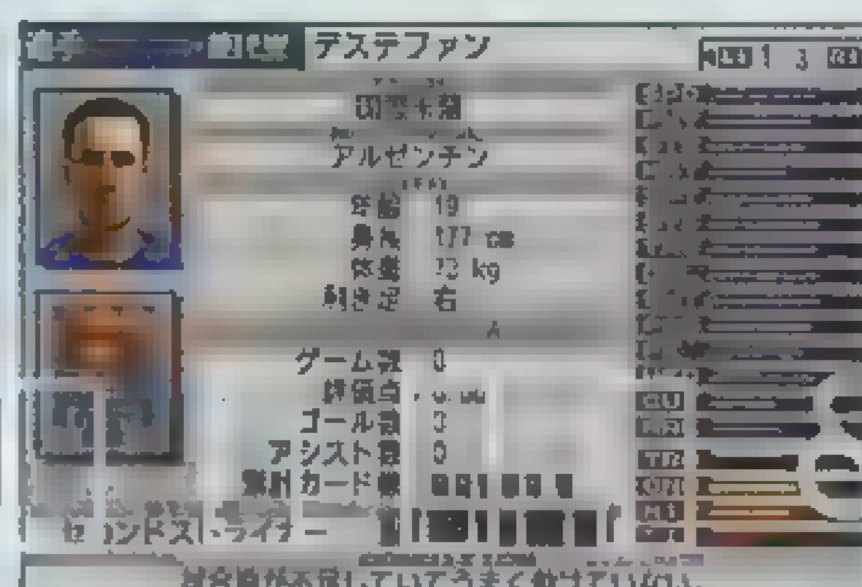


▶率领巴西夺取2002年韩日世界杯的斯科拉里是当之无愧的稀代名将。

Team 组队原则

非欧盟球员限制

在游戏里面，非欧盟的球员被视为外援，球队拥有外援的数目和比赛同时上场的外援数都会受到限制。这样，大家在组队时必须避免引入过多的外援，这也是一个很重要的组队方针！但是，有一些球员拥有双重国籍，不受欧盟国籍限制，大家大可以放心使用！现在把部分拥有双重国籍的实力派球员列出。大家可以放心引入！其中还有大名鼎鼎的迪斯蒂法诺啊！



双重国籍球员列表

[illegible]	[illegible]
エドウ	埃杜
カフー	卡福
ロナウド	罗纳尔多
ロベルト・カルロス	罗伯托・卡洛斯
キリ・ゴンザレス	基利・冈萨雷斯
マルコス・セナ	马科斯・塞纳
デステファン	迪斯蒂法诺
センシーニ	圣西尼
ガブリエル・ミリ ト	加布里埃尔・米列托
マキシ・ロドリゲス	马克西・罗德里格斯
ソラーリ	索拉里
J・サネッティ	J・萨内蒂
アモロス	阿莫鲁索
サビオ	萨维奥
カルロス・ディオゴ	卡洛斯・迪奥戈
プラセンテ	普拉森特
メッシ	梅西
[illegible]	劳伦
マ[illegible]・ロペス	马克西[illegible]

◀迪斯蒂法诺不占外援席位，实在无法拒绝。

N3 ナインティナイン・ナイツ NINETY-NINE NIGHTS

九十九夜 | Microsoft/PHANTAGRAM | ACT | X360

如果抛开画面不谈的话，《九十九夜》只是一个很一般的游戏。不过次世代就是次世代，当你看到敌人满山遍野地杀过来时，你马上就会感受到它的威力。实际深入接触游戏之后，你还会发现更多炫耀X360机能的地方，必定令你有"不虚此玩"的感觉。本期Gamehalo VCD中收录有本作的游戏点评，看影像的话要比看文字和图片直观得多。 文 纱迦

为你展现前所未有的战争场面！

基本操作

左摇杆	控制角色移动
十字键↑	命令护卫部队突击
十字键↓	命令护卫部队防御
右摇杆	改变视角
BACK	表示状态画面
START	打开暂停画面
X	攻击1
Y	攻击2
B	发动魂玉攻击和魂玉闪击
A	跳跃
LB	召集或解散左侧护卫部队
RB	召集或解散右侧护卫部队
LT	防御／视角回中
RT	特殊移动

必杀技

利用X、Y两键的组合，就可以派生出多种多样的必杀技。新的必杀技会随着等级上升而自动学会，某些招式在等级上升后还会获得加强。除了地面上使用的基本必杀技外，还有特殊移动中、跳跃中、二段跳中、跳至士兵头上后发动的必杀技。此外也会有消耗红色魂玉槽的必杀技。

▶因菲的9级必杀技"伪・凤凰天翔驱"威力巨大，但会消耗光整条红色魂玉槽，在拿到必杀の腕轮之前极不实用。

护卫部队



▲在和BOSS战斗时护卫部队可以吸引火力，不过他们的进攻不但对BOSS构不成威胁，而且会令BOSS产生无敌时间，故一定要让他们进行防御。

和《真・三国无双》一样，本作的部分角色也可以带护卫部队上场。不过护卫部队的人数很多，不愧是X360的游戏。一次游戏可以带两支护卫部队，玩家可以用LB和RB进行召集或解除，用十字键的↑和↓指挥进攻或防御，注意要靠近护卫部队才能下达指令。

护卫部队有兵种之分，可惜在实战中区别并不大。由于护卫部队的生存率关系到过关后的评价，所以倒也并非完全无用。

装备系统

游戏中出现的装备分为武器和道具。在战场上打碎特定的宝箱，或是过关时拿到高评价，都可以获得装备。除此之外打倒敌人后也会随机出现道具，但不会出现武器(有例外)。道具最多可以装备5个，不过初期只能装备1个，等级上升后会增加最大装备数。

本作的武器并不影响角色的招式，只是附加能力不同。武器也有等级设定，但等级并非表示武器的强弱，只是表示装备所需的等级。注意武器的附加能力虽然用百分比表示，但实际上只是表示实际数值。比如写着攻击力+50％的武器，装备后攻击力只会增加50点，这可能是个BUG。

友情提示 本期"火热秘技"中收录了全角色的武器拿法。

《九十九夜》Q&A

Q：为何我将因菲、阿斯法、米菲通关了，却没打出丁瓦特？

A：这是很多人都遇到过的问题。首先请确认你的阿斯法是否走的是ワンディーク砦路线，如果确认无误的话那肯定是存档问题在作怪了。请将以上3人的最后一关各通一遍并保存，那么就应该会出现了。

Q：进入战场前的读盘画面中，地图名称后跟着的等级是什么意思？

A：这就是所谓的地图等级。如果你在某一关中获得了高评价，那么下次再来挑战时地图等级就会上升。地图等级上升后难度会增加，比较扯的是选择NEW GAME的话虽然角色能力不保留，但地图等级却是保留的……

Q：在战场上获得的坏れた石像的各个部件有什么用？

A：如果能获得头部、胴部、腕部、腿部4个部件，就能拼成女神の石像，其作用为HP自动回复。

Q：打BOSS时我的攻击经常落空，真是气死人了！

A：与人形BOSS对战时，他们很会防御玩家的攻击，所以总出现不能命中的情况。对策是从背部进攻，或是提升武器的破防值。但与各个种族的首领对战时，他们经常进入无敌状态，这就只能采用游击战术伺机偷袭了。

Q：请问最后一个成就如何解开？

A：将所有角色的等级都练到9级，然后用9级角色将全部关卡再打一遍。

角色强度分析

因菲

招式性能优秀，只是威力太低。XXXYYY是非常优秀的技巧，连击数和威力均不俗；XXXYX是消耗红色魂玉槽的强技，号称"凤凰天驱"；两段冲刺RT・RT可加快移动速度，从头用到尾吧！

阿斯法

性能不如因菲，但威力很大。对群体推荐使用XXXYYYY、XXXYX，对单体推荐使用AY。阿斯法的最后一关难度较高，要注意收集地图上的回复道具（左下有两个中回复，左上有一个中回复。）

过关评价

每打过一关，电脑会根据你的表现给出评价。评价的标准有如下7条：

クリアタイム	过关时间
倒した敌数	打倒敌人的数量
通常攻击	被通常攻击打倒的敌人数量
オーブスパーク	被魂玉闪击打倒的敌人数量
获得オーブ数	获得的魂玉总数
最大连续コンボ数	打出的最高连击数
部队生存率	过关时幸存的护卫部队人数

以上7条中最重要的一条是倒した敌数，这条评价包括了通常攻击和オーブスパーク。最高评价为S级，其次为A级。如果能拿到这两个评价，就能获得很好的装备作为奖励。

注意A级评价和S级评价的奖励是不相同的，有时候A级评价的奖励反而更好。

保存设定

很少会详细介绍一个游戏如何保存进度，这次的《九十九夜》便是例外，因为这游戏设计上有着很大失误。游戏没有一个总的系统档，所以保存只能在过关之后进行，这样就出现了很多问题。举个最简单的例子，当你打出一个新角色后如果就此关机的话，那么下次开机时你就会发现你的新角色不见了！因为新角色的出现是在老角色通关之后，老角色打过最后一关后虽然可以存档，但判定新角色出现的时机却是在通关的STAFF消失之后！所以你必须用新角色打过一关后存档，才能保证下次开机时可以使用新角色。如果你不幸中招的话，就只能把老角色的最后一关再打一遍，才能令新角色再次出现——很了不起的设定吧？

另外强烈建议大家将一个角色存一个档。因为本作的一大特色是选择NEW GAME的话角色的能力和装备都会变为初始状态，如果想用练过的角色去虐待敌人就得读档。如果你用角色B的进度覆盖了角色A的进度，因为角色A没有进度可以读取，所以要想使用角色A的话只能选择NEW GAME，也就是说——你又得从零开始！这里举的两个例子几乎每个《九十九夜》的玩家都会遇到，请务必小心再小心！

隐藏关卡

将全部7位角色通关后，读取因菲通关的进度，就会出现隐藏关アナザーワールド。在这里因菲要面对挑起一切纷争的幕后黑手——九十九夜之王。本关没有评价奖励。

九十九夜之王是游戏中最强的敌人，但如果因菲的等级达到9级并拥有必杀の腕轮，就可以轻松将其打败。必杀の腕轮的作用是防御不可、会心一击率上升、攻击范围扩大、必杀技不消耗红色魂玉槽，有了这件装备之后只需狂放9级必杀(跳跃中AY)即可获胜。

必杀の腕轮是在隐藏关卡中消灭夜之军势后随机出现的，用魂玉攻击打倒地图左下方的夜之军势后很容易出现，如果没打出来的话可以直接重来。

魂玉攻击

在游戏中只要打死敌人就能获得红色的魂玉，当画面左下方的红色魂玉槽蓄满后，就可以按B键发动魂玉爆发状态。进入魂玉爆发状态后红色魂玉槽会不断减少，此时按X或Y键能使出两种不同的魂玉攻击(オーブアタック)。

魂玉攻击是相当有用的技巧。游戏中还有加快蓄魂速度、延长魂玉状态维持时间的装备，有了之后更是如虎添翼。

魂玉闪击

被魂玉攻击打死的敌人，不会出现红色的魂玉，取而代之的是蓝色的魂玉。当红色魂玉槽下方的蓝色魂玉槽蓄满后，按B键就会发动威力更加强大的魂玉闪击(オーブスパーク)。在两条槽均蓄满的情况下，按B键将优先发动魂玉闪击。

每位角色只有一种魂玉闪击，其效果极其夸张，以至会出现拖慢延迟。不过魂玉闪击的威力大得惊人，发动之后真可谓片甲不留。



▲图为阿斯法的魂玉闪击。由于魂玉闪击发动条件严苛，所以一场战斗只有一两次使用的机会。

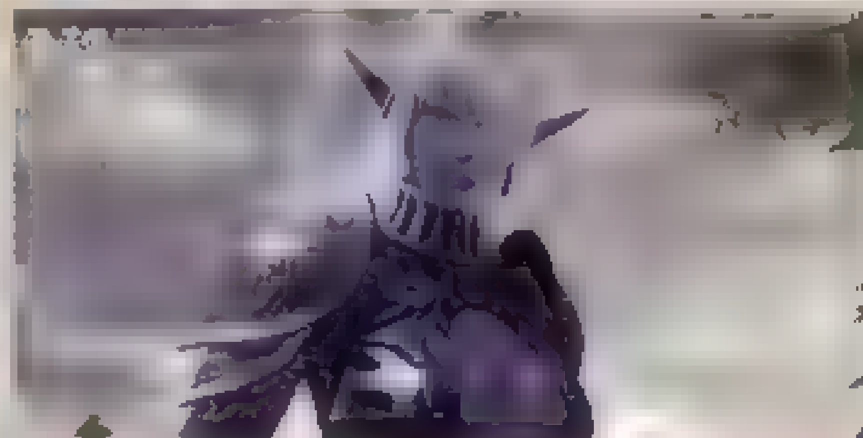
全角色出现条件

因菲	初期即可使用
阿斯法	将因菲的剧情推进一定程度
米菲	将因菲的剧情推进一定程度
丁瓦特	将因菲、阿斯法(ワンディーク砦路线)、米菲通关
蒂尔露	将丁瓦特通关
卡拉兰	将丁瓦特通关
ビグバグ	将蒂尔露和卡拉兰通关

最后出现的ビグバグ拥有最高的攻击力，受到攻击没有硬直，且不用收集武器。魂玉闪击更是强得有如世界末日一般！



▲▼游戏中有很多极具魅力的角色，但都不能使用，实在是太可惜了。



米菲

使用频率最高的招式是RT，因为此人走路太慢。主力技则是YYYXXX，对群体很有效。对单体则推荐AY。米菲的第2关城塞都市ヴァルガンダ如能获得S级，可以拿到强力装备砂时计。

丁瓦特

虽然缺乏对群体招式，不过由于速度太快，所以打起来绝对不会嫌烦。丁瓦特的6级武器会增加50%的防破率，这把武器加上超快的速度就算对上任何BOSS都不足为惧！

蒂尔露

招式非常有趣，不过用法倒是和但丁比较像，LT+X即可荡平群敌。跳跃中A连按可以骑扫帚飞天，此技用来赶路非常方便，而且飞天中的招式也非常厉害。蒂尔露的魂玉闪击更是强得惊人。

卡拉兰

打击技中仅有X连按比较有效，配合信念の杖50%的破防率更是有效。拥有无敌时间的投技超多，其中以RT中Y最为实用，抓住敌人后就往BOSS身上敲吧！总之是个意外强劲的角色！



格斗之王 最强冲击2	SNK Playmore	FTG
PS2 KOF Maximum Impact 2	2006年4月27日	日版

文 Ace飞行员

本作在一片质疑与不屑的眼光下推出了，看来Snk Playmore是铁了心要将"《KOF》系列"3D化了。由于前作素质较低，导致众多玩家对本作缺乏兴趣。请抛开老眼光，大胆尝试一下本作后你会发现这游戏已经取得了令人肯定的进步。厂商对前作的操作手感进行了较大的改进，打击感觉明显加强。虽然在判定、平衡性等方面依然有问题，但整体感觉好了很多。为了讨好玩家，游戏中还加入了许多好玩的隐藏要素。在3D化的必然趋势下，"《KOF MI》系列"扛着巨大的压力终于走到了第二部作品。只可惜SNK Playmore的技术实力和制作理念还是太薄弱，只能以大量的隐藏要素来充实游戏的内容。"心有余而力不足"是笔者对该系列最大的体会。

系统解说



裁(Counter Strike)系统

"裁"系统可以认为是一套回避进攻系统。按下手柄的L2使用角色会作出一个防御动作，这就是"裁"动作。当对手攻击到身体的一瞬间发动"裁"，就可以成功取消对手的攻击动作，此时就由被攻击一方转变为攻击方。被"裁"的一方也并不因此就处于劣势，配合对手的进攻输入"裁"便可以实现"裁反"。值得注意的是，成功使用"裁"后的数帧内游戏不允许使用"必杀技"，基本上只能使用打击技与投技。总的来说，"裁"系统发动成功后不会让发动者过分有利，但是一个由防转攻的好途径。由于本作许多角色动作相当快，所有运用好"裁"需要大量的练习。

First Attack

每局游戏，如果谁能首先攻击到对手，即"First Attack"就能瞬间增加一条必杀槽。这使得战斗一开始就很激烈。

超级取消(Super Cancel)系统

超级取消是一套传统的格斗系统，首次引进到本作中。简单的说超级取消系统就是可以取消必杀技用来连超必杀技，从而重创对手的系统。使用超级取消需要消耗一条必杀槽，在游戏的出招表(Command List)中能够使用超级取消的必杀技都在上方用"SC"字样标注。



自由观察系统

由于Xbox版的《格斗之王 最强冲击》中该系统受到欢迎，所以顺理成章的被加入到本作。在游戏的暂定画面中再按下"Select"就可以进入自由观察模式，利用手柄的按键可以随意对画面进行放大缩小，也可以对画面进行任意旋转，利用这个功能玩家可以寻找自己希望看到的珍奇画面，其中别有一番乐趣。

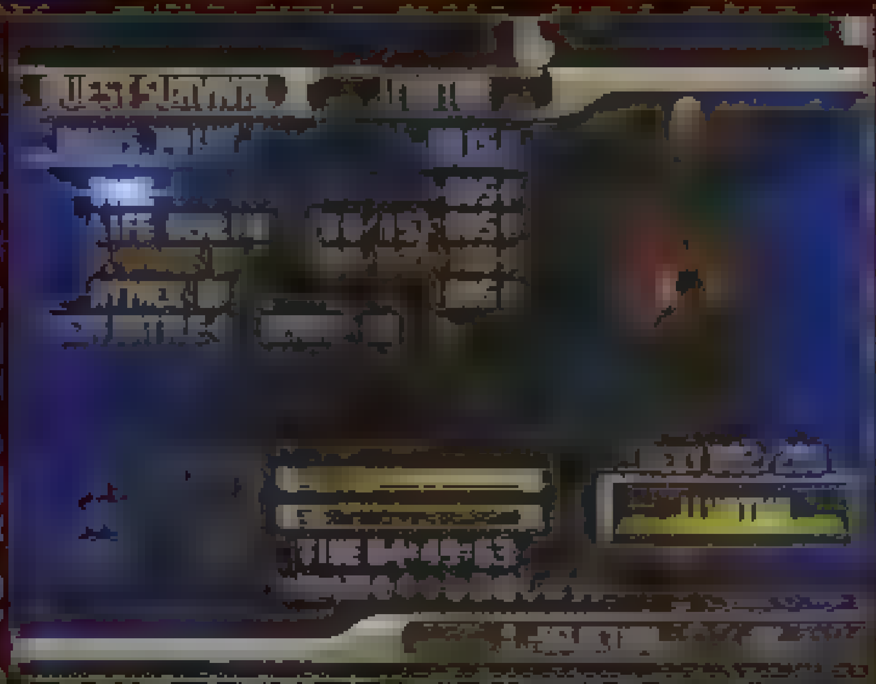


挑战模式

由于本作各类模式众多，许多模式大都司空见惯了，以下仅为大家介绍几个比较有代表性的游戏模式。

MISSION

该模式中一开始有个"？？？"就是Hard Mission。只要完成大半的EASY MISSION后HARD MISSION就会出现，EASY和HARD MISSION各分成10个等级的小任务，每个小任务又由10个支线任务构成，总任务数目加起来共有200个，这是玩家获得角色隐藏服装的重要模式。



QUEST SURVIVAL

这个模式由200个对局构成，玩家每完成一局限制条件的比赛就可以获得相应的经验值Bonus Point，将该经验值分配到使用角色的各项能力上可以投入到下一场更加艰苦的比赛中。

故事模式

玩家主要依赖这个模式打出所有隐藏人物。

EXTRA MISSION

这个模式由4个奖励舞台构成，只要进入EXTRA MISSION中按方向右键，就可以进行选择。每个任务舞台由5个等级构成，其中与著名坦克"Metal Slug"的对局给人留下了深刻的印象。EXTRA MISSION的是个即有趣又富有挑战的模式。想尝尝"Metal Slug"的重炮吗？想被藤堂龙白驾驶的压路机碾过身体吗？那就赶紧加入战斗吧。



▲《龙虎之拳》中的藤堂龙白这次以跑龙套的身份出场



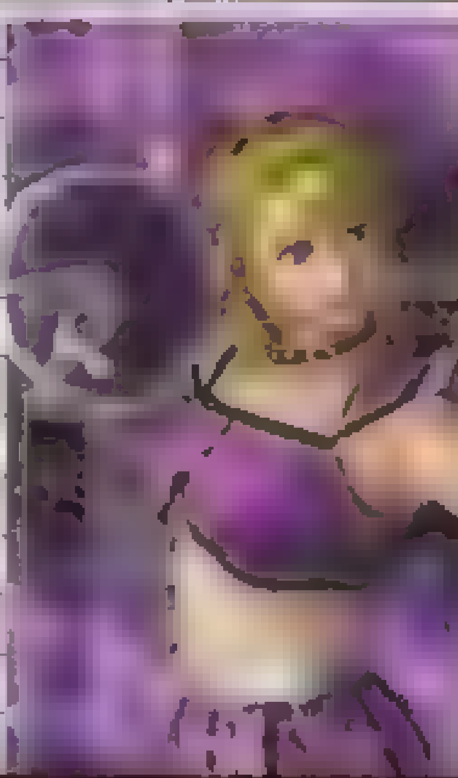
▲Metal Slug的实力相当强劲

隐藏角色

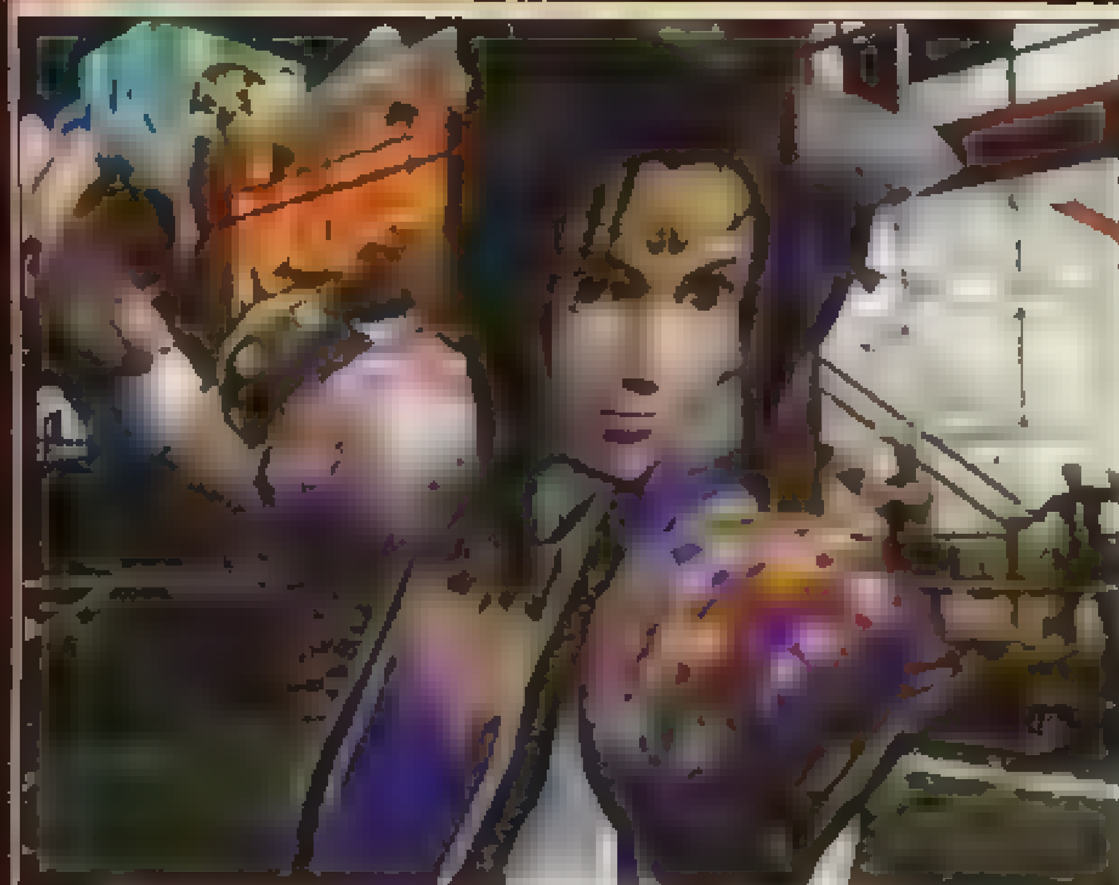


只要用不同的角色不断地将“STORY模式”通关，隐藏角色就会逐个出现，最后一共有38名角色可供选择，数量那是相当的可观啊。挑战“STORY模式”时难度不限，可以接关，建议将难度调至最低。以下是全部隐藏角色的出现顺序和初出处。

01	金家藩	《饿狼传说2》
02	理查德·迈耶	《饿狼传说》
03	菲奥	《合金弹头2》
04	服部半藏	《侍魂》
05	珍妮	《饿狼传说 狼之标记》
06	瑶梦·吉斯	《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》
07	莉莉	《饿狼传说SPECIAL》
08	NINON	原创
09	WILD WOLF	《饿狼传说 狼之标记》
10	京CLASSIC	“《格斗之王》系列”
11	二代目空手先生	“《龙虎之拳》系列”
12	全装甲拉尔夫	原创
13	HYENA	《格斗之王 最强冲击》
14	JIVATWA	原创



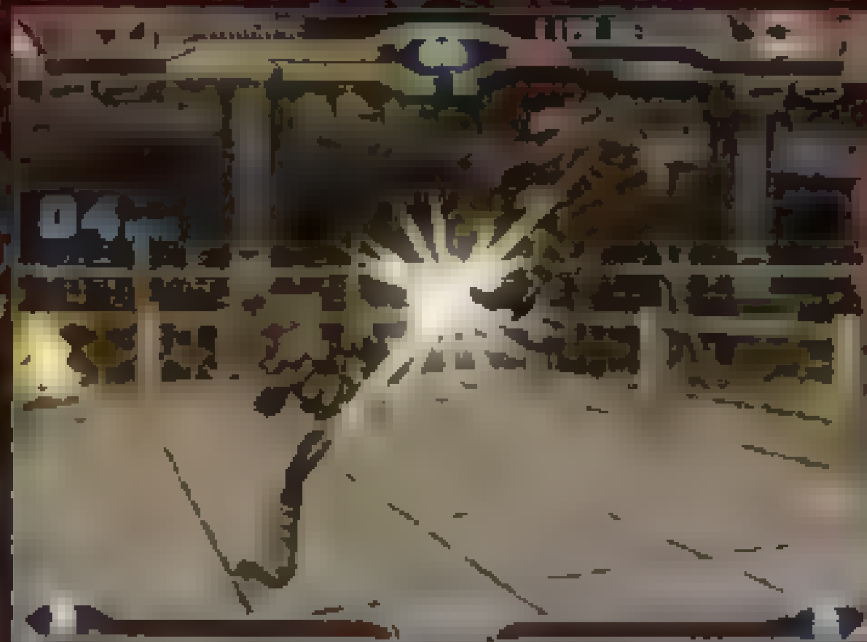
隐藏条件



值得注意的是，在EASY MISSION每个等级的第9关，以及HARD MISSION每个等级的第10关，其过关条件都是完全未知的，玩家只能靠自己不断的尝试才能达到过关条件。这个设定真是可恶至极！现在就为大家公布出来！这样大家挑战时就轻松很多了。

EASY MISSION

Lv.1	COUNTER(反击)一定次数。
Lv 2	倒地一定次数。
Lv 3	撞墙一定次数。
Lv.4	超级取消一定次数。
Lv 5	只能用普通投。
Lv.6	获得30000分。
Lv 7	只能用普通投。
Lv 8	攻击命中一定次数。
Lv.9	10秒之内KO对手。
Lv 10	连续裁成功一定次数。



▲系列中许多原创的角色都给人不伦不类的感觉，人物设定也缺乏水准

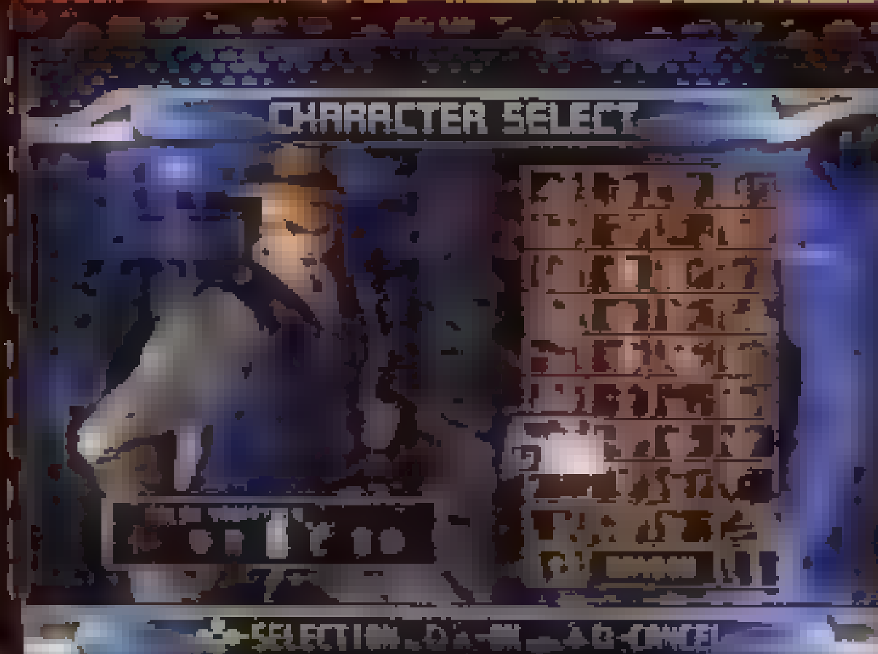
▼许多隐藏场地都被分外傍晚与黑夜，玩家可以自由选择



HARD MISSION

Lv 1	用当身技成功3次。
Lv 2	反弹气功波2次。
Lv 3	被对手击中5次之前打败对手。
Lv.4	用超级取消成功命中对手2次。
Lv 5	用15HITS以上的连续技命中对手。
Lv.6	只能用普通投。
Lv 7	获得10000分。
Lv 8	在能量槽MAX的状态下打倒对手。
Lv.9	条件不明，推荐用SA14+强膝车追击。
Lv 10	条件不明 推荐SA19连发+幻影雷神流星拳。

隐藏服装



▲咦！这不是《大长今》中的闵大人吗？

本作的每位角色均有NORMAL和ANOTHER两大系列的服装，而每种系列服装里又分8种不同颜色或款式，也就是说全部38名角色共有608套服装！这608种服装中很多都只是换了换颜色，但也有大量的全新服装，其中包括COSPLAY昔日SNK经典角色和其他ACG角色的服装，玩家可以想象一下服部半藏穿上加尔福特的衣服会出现怎样的喜剧效果。

打出隐藏服装的条件也很简单。只要用任意角色打过任意一个模式，该角色的服装就会增加1种服装。如果该角色所有服装已经全部收集完毕，则会随机出现其他角色的服装。用同样的角色反复挑战打过的模式则不会追加新服装。

其中最快速获得隐藏服装的方法就是去挑战EASY MISSION，这个模式里有100个小任务，每完成1个就会增加1种服装。由于EASY MISSION只有100关，故推荐玩家先用自己喜爱的角色去挑战，这样很快就能拿到他(她)们的全部服装了。



▲服部半藏与吉斯都是专业级Cosplay明星！

隐藏场地

满足以下7个条件，将各追加一个隐藏场地。

完成EASY MISSION的前5级
完成EASY MISSION的后5级
完成HARD MISSION的前5级
完成HARD MISSION的后5级
生存模式打倒60人
生存模式打倒120人
生存模式打倒200人



隐藏音乐

当你获得NEOGEO LAND这个隐藏场地后，同时也会获得隐藏音乐。只要选择NEOGEO LAND的第2个场地，在游戏中就能听到隐藏音乐。隐藏音乐全是以前SNK游戏中的经典BGM，每个角色对应的音乐都不一样，在播放音乐前还会出现NEOGEO基板清脆的启动音乐。此外在观看角色档案时按SELECT键，也能听到这些曲子。



▲本作对比例的刻画还是比较到位的，最重要的是他的妹妹莉莉以隐藏角色的身份首次登场

▼选人画面给人十分拥挤的感觉



超级女声

特别企划 SPECIAL FEATURE ——游戏界声优MM总动员

编 协力

第一组 萝莉组

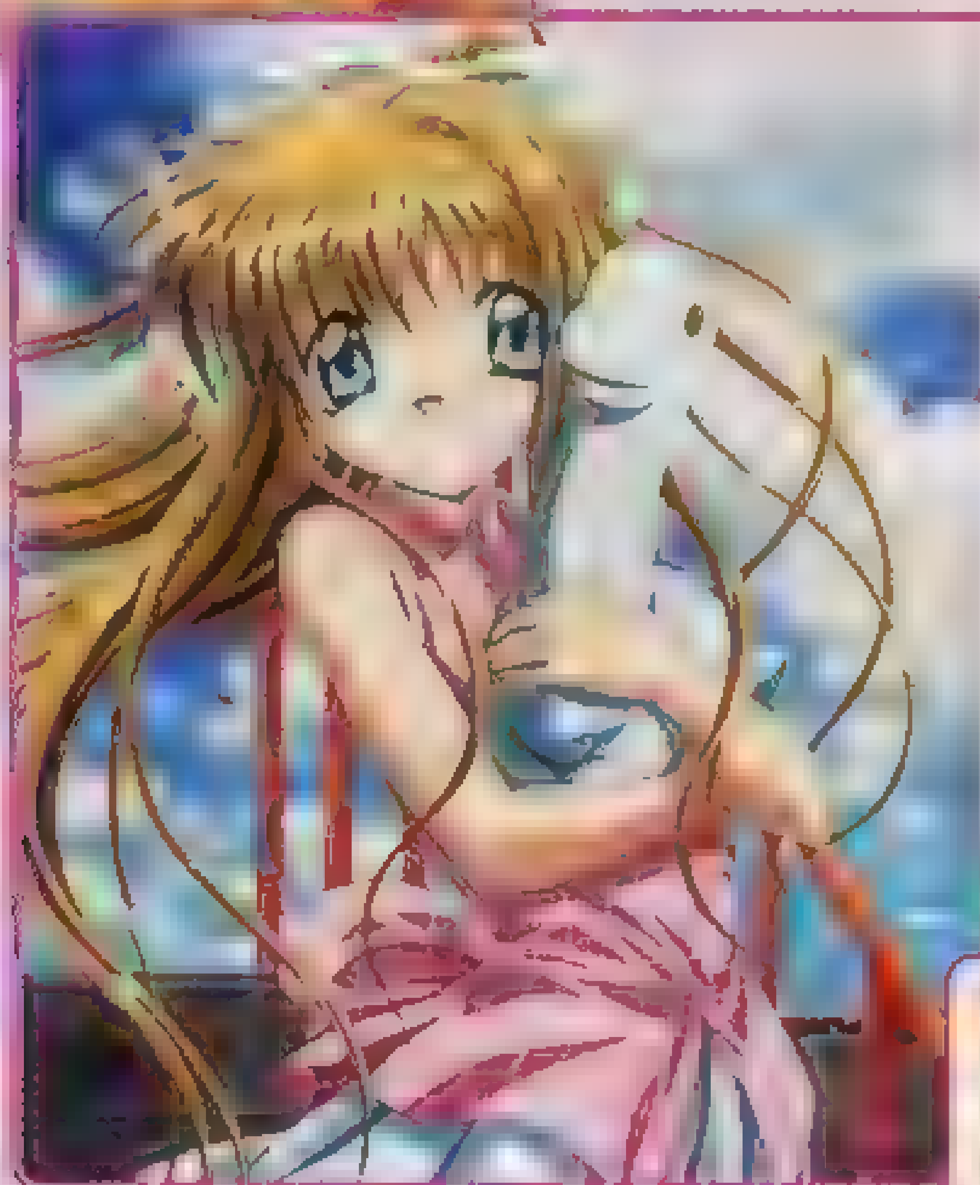
在这里有必要对"萝莉"的概念再解释一下：萝莉=LOLI，意即小女孩。当然，这里的萝莉指的并不是声优本人，而是她们在游戏中诠释的角色，要知道，这些多年来一直为萝莉们配音的声优MM现在有很多已经是不折不扣的欧巴桑了……

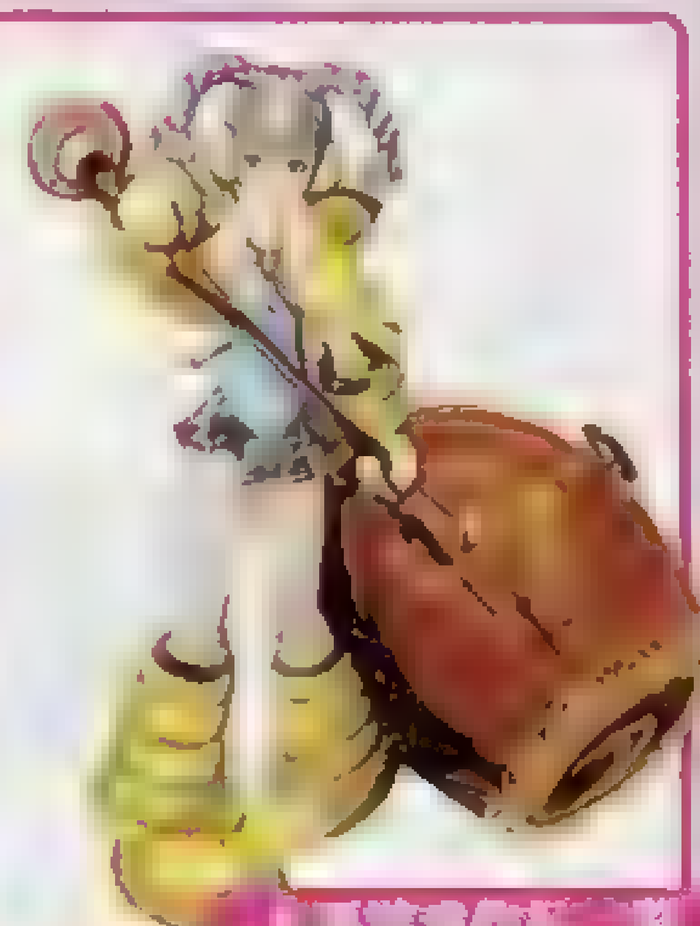
1. 川上とも子 Kawakami Tomoko

出生地	东京
生日	4月25日
血型	O
兴趣	滑雪、钢琴、户外运动



她在《AIR》中的表现简直可以用"完美"来形容，而女主角神尾观铃那足以让人"惨到落泪"的感觉有一多半也是拜她所赐。不过在《KOF2001》中，李梅这个角色无论从任何角度来看表现只能算是一般，而韩国人欲将其打造成"韩版雅典娜"的计划也随之流产。对于现在的多数玩家而言，恐怕了解到她的途径也就只有通过《战国BASARA》里的锤子少女伊月了吧。

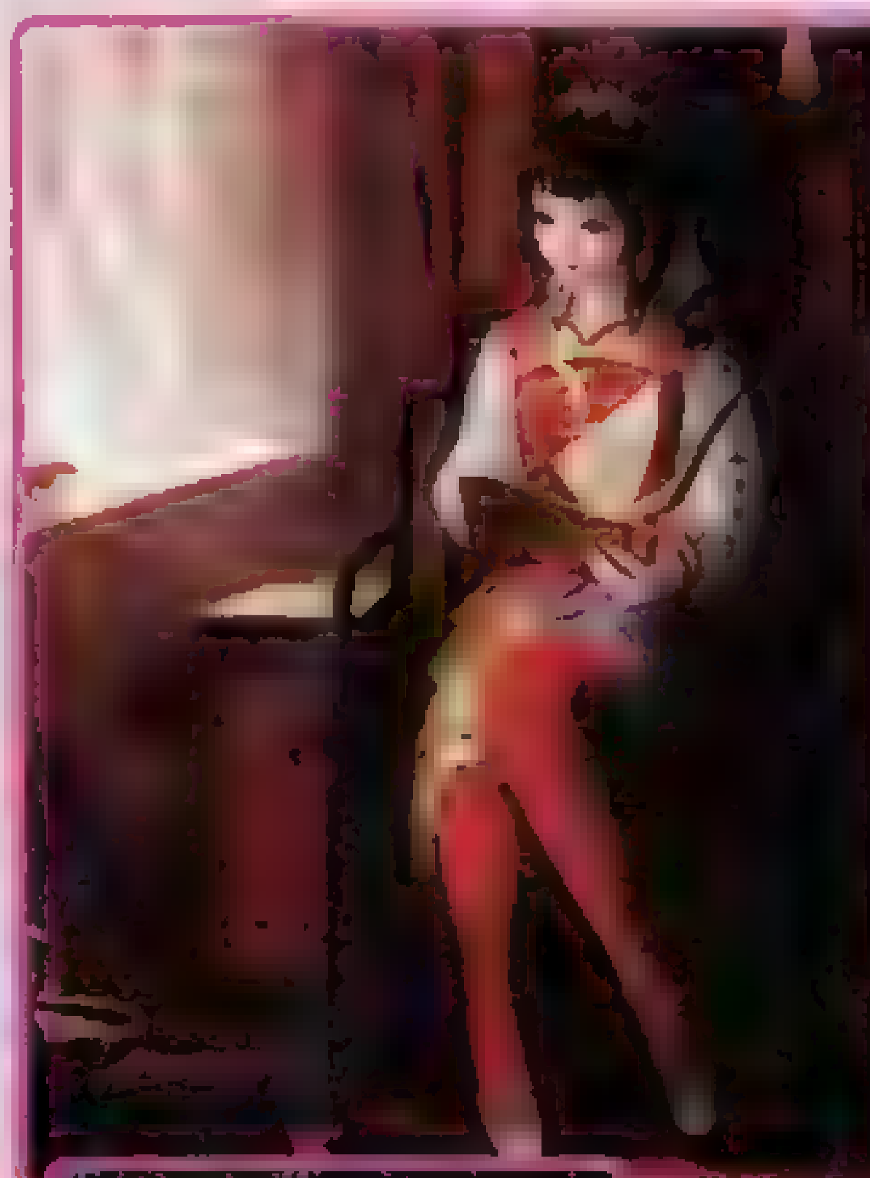


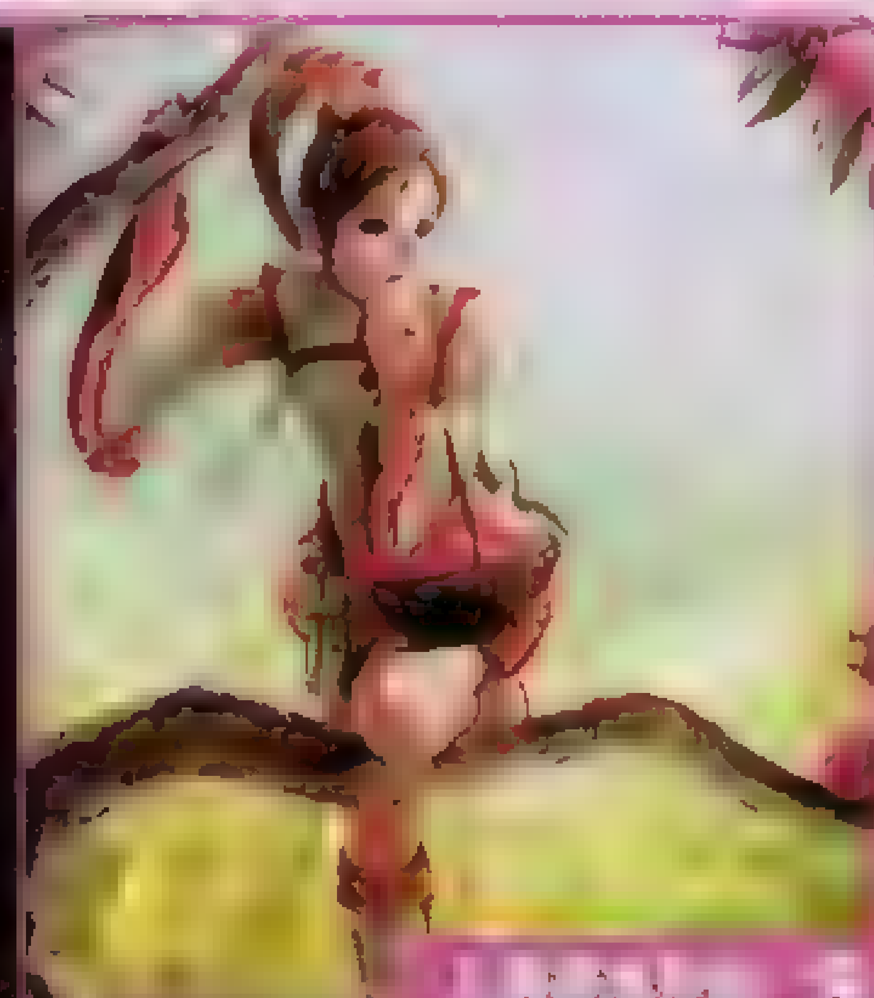


游戏名	角色	机种
《AIR》	神尾观铃	PS2、DC
《KOF2001》	李梅	ARC
《战国BASARA》	伊月	PS2

2. 島方淳子 Shimakata Junko

出生地	神奈川
生日	8月12日
血型	A
兴趣	插画、剧本创作





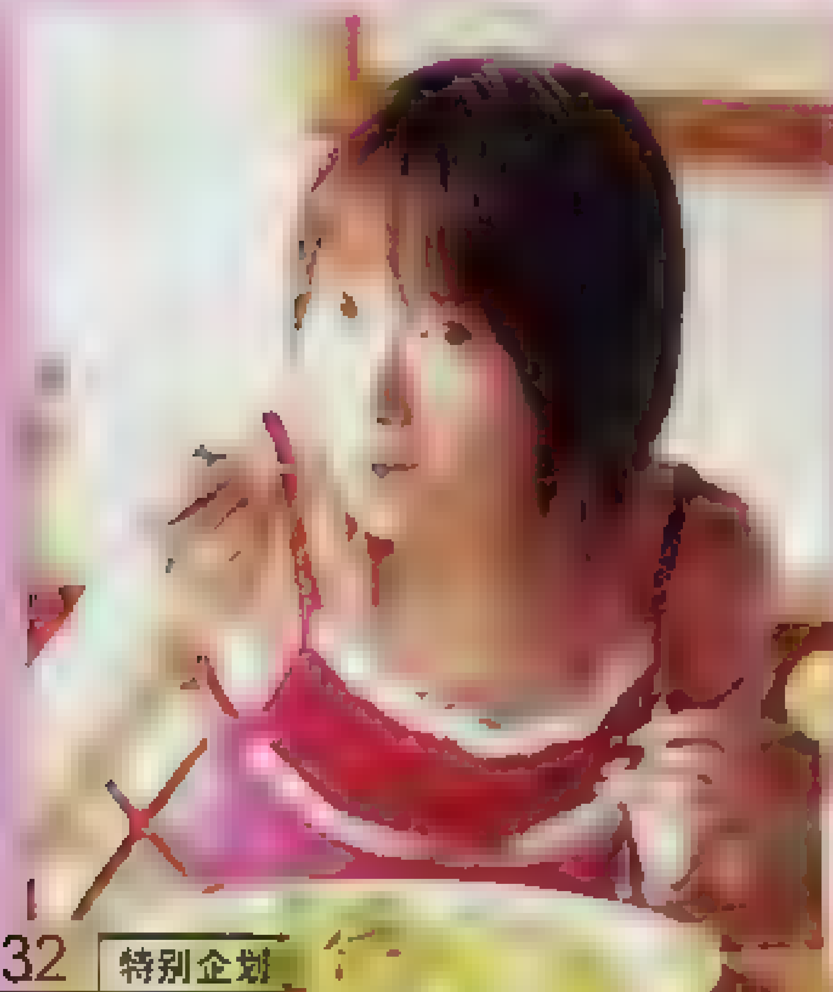
游戏名	角色	机种
《真·三国无双》系列	大乔/小乔	PS2
《宿命传说2》	凯伊路(幼年)	PS2



一人身兼大小乔两职，而且能诠释出完全不同的性格，实力着实不俗。但说实在的，身为小乔控，但我本人却对岛方淳子的声音没有半点好感——尤其是那发动无双时的"呀咤"！"和打败敌将后的"敌将！乔乔乔乔！(拟声)"让人在战场上怎么听着怎么别扭。相比之下，还是幼年时的凯伊路显得更加自然一些，不过在游戏中也只是昙花一现而已。

3. 水树奈奈 Mizuki Nana

出生地	爱媛
生日	1月21日
血型	秘密
兴趣	做糕点、欣赏音乐



本名近藤奈，自幼喜欢唱歌，初二时即获得濑户内卡拉OK歌谣10周年纪念全国大赛的冠军，并开始进行专业的艺能训练。后与桑谷夏子、望月久代、小林由美子等三人结成组合"Prits"，至今为止已出了三张MAX SINGLE和一张ALBUM。在出版的音乐CD中，水树奈奈担任了多首歌曲的作词。此外，据说她每次配音之前都要叉着腰喝两瓶草莓味的牛奶才能顺利过关。





游戏名	角色	机种
《仙乐传说》	柯莉特	PS2

南央美

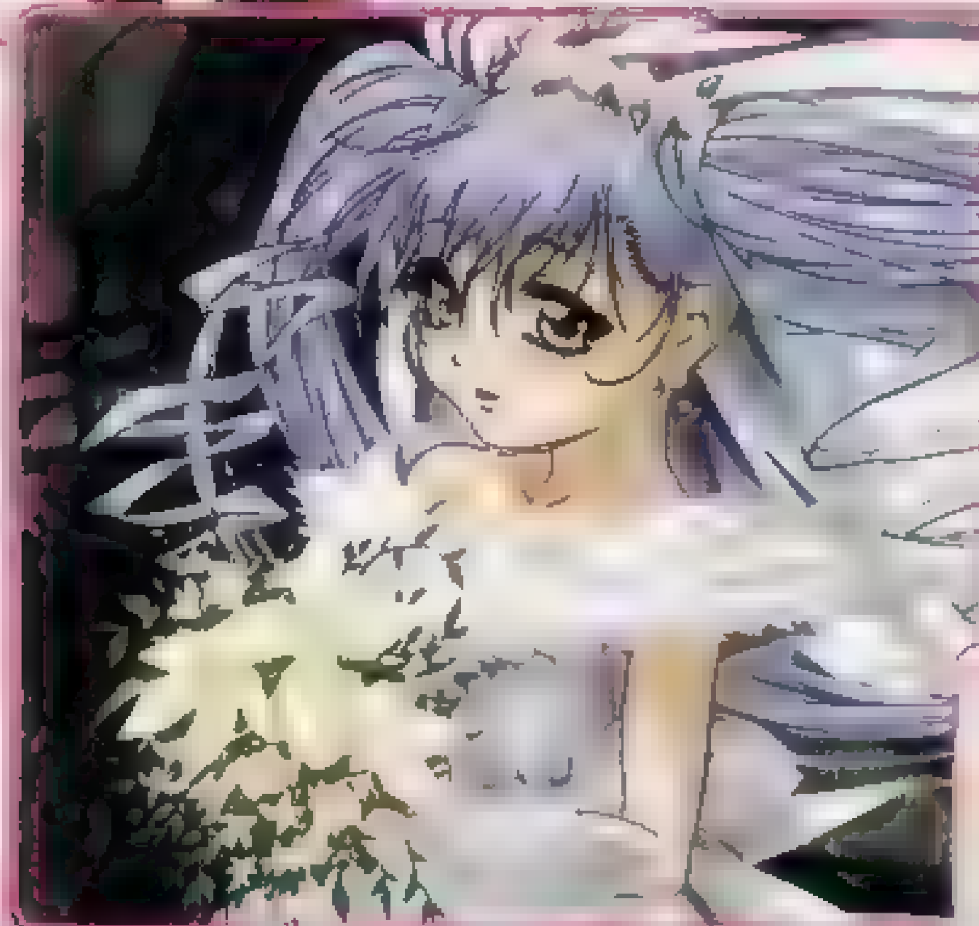
出生地	东京
生日	7月13日
血型	B
兴趣	插画

4.

Minami Omi



外形姣好的南央美之所以能在声优界获得高人气的地位，最主要的原因则在于她曾出色地饰演了《机动战舰NADESICO》中的星野琉璃一角。她以纤细娇弱的音质及漠然高傲的语气，将这一人物柔弱而冷淡、稚气而老成的气质诠释得十分到位，（最经典的台词莫过于那句被她经常挂在嘴边的“ばか”）使该角色在最受欢迎的女性角色排行榜上一度居高不下。



游戏名	角色	机种
《机动战舰NADESICO》系列	星野琉璃	多机种
《永恒传说》	美露蒂	PS
《向北》	樱町由子	DC

西原久美子

出生地	神奈川
生日	4月27日
血型	AB
兴趣	杂耍

5.

Nishihara Kumiko



游戏名	角色	机种
《樱大战》系列	爱丽丝	多机种
《悠久幻想曲》	美洛迪・辛克莱尔	PS



在为《樱大战》作声优前，久美子曾经在红极一时的舞台剧《爱丽丝漫游仙境》中出演女主角，看来她同“爱丽丝”这个名字还真是很有缘份呢。此外，多才多艺的她还是位出色的舞蹈家，在超级歌谣秀《新宝岛》中表演过一系列高难度动作。

第二组 少女组

在“少女”这个竞争异常激烈的配音环节，没有两把刷子的声优是绝对不可能立足的。现在，仔细看看下面这些选手们的代表作品及配音角色，不难发现这个组别也可以称为“女主角御用声优组”——

青木麻由子

出生地	高知县
生日	12月17日
血型	A
兴趣	不详

1.

Aoki Mayuko

青木小姐在出演尤娜这一角色前貌似并无多少知名度，其实她与“《FF》系列”早就有着不解之缘——《最终幻想Ⅷ》女主角莉诺娅及《最终幻想Ⅸ》女主角达佳的动作捕捉就是由青木小姐担当的。自从尤娜成了万人迷后，青木小姐的人气也得以迅速飙升，她的声线相当甜，而且温柔中带有一丝坚毅，让她来配尤娜实在是再合适不过了。





游戏名	角色	机种
《最终幻想Ⅹ》	尤娜	PS2
《最终幻想Ⅹ-2》	尤娜	PS2
《王国之心Ⅱ》	瑟尔菲	PS2



园崎未惠

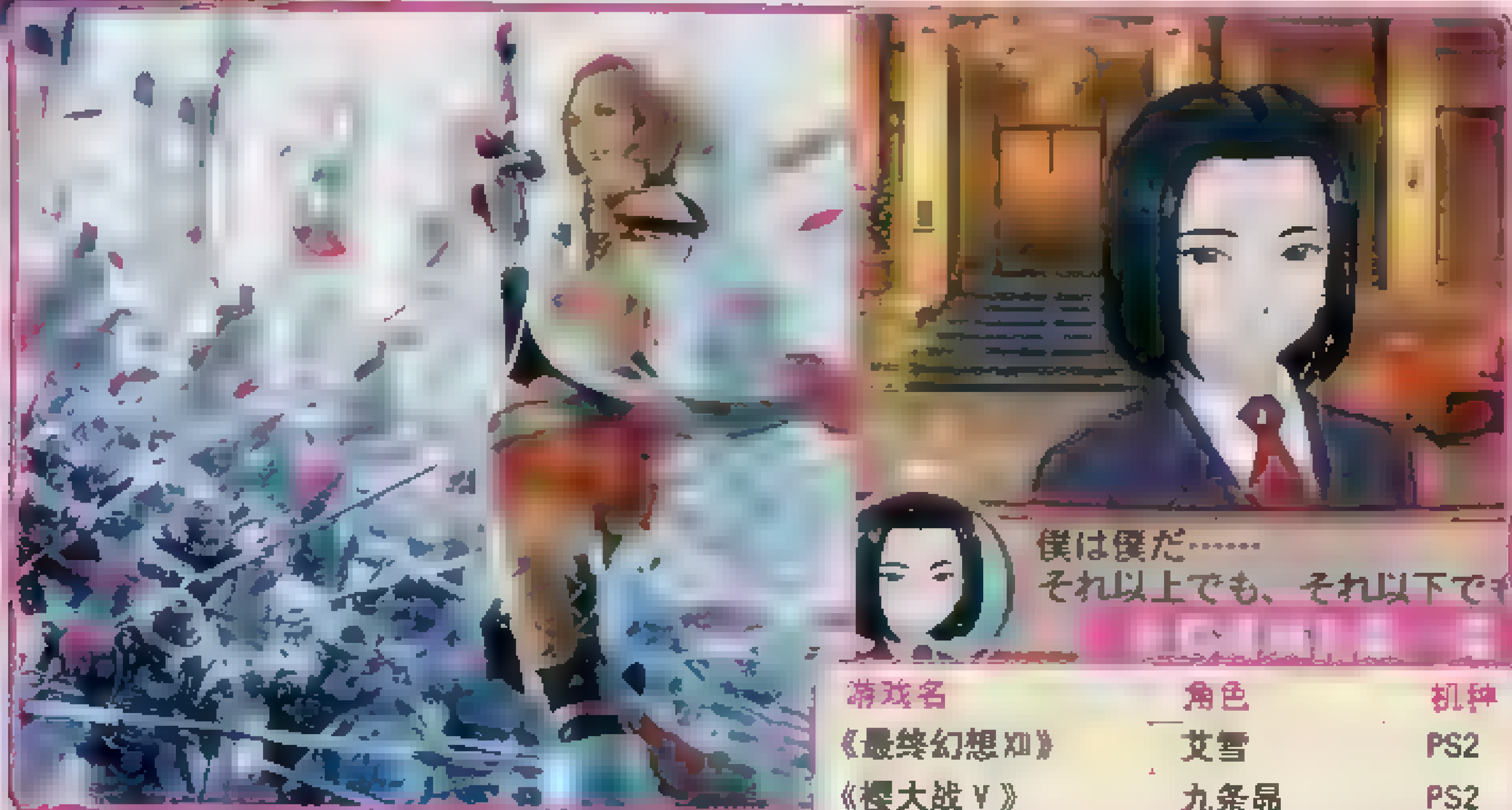
出生地	东京
生日	2月7日
血型	A
兴趣	古典音乐

2.

Sonozaki Mie



作为近期最受关注的白金大作《最终幻想Ⅻ》的首席女声优，园崎未惠仿佛在一夜间变得大红大紫起来，她那成熟的声线完美地体现了女主角艾雪在国破家亡之后背负着的沉重宿命。顺便一提，在日本动画版《神雕侠侣》中为小龙女配音的也是她哦。（不过离谱的是她居然还在动画中为全真教的某道士配音……）



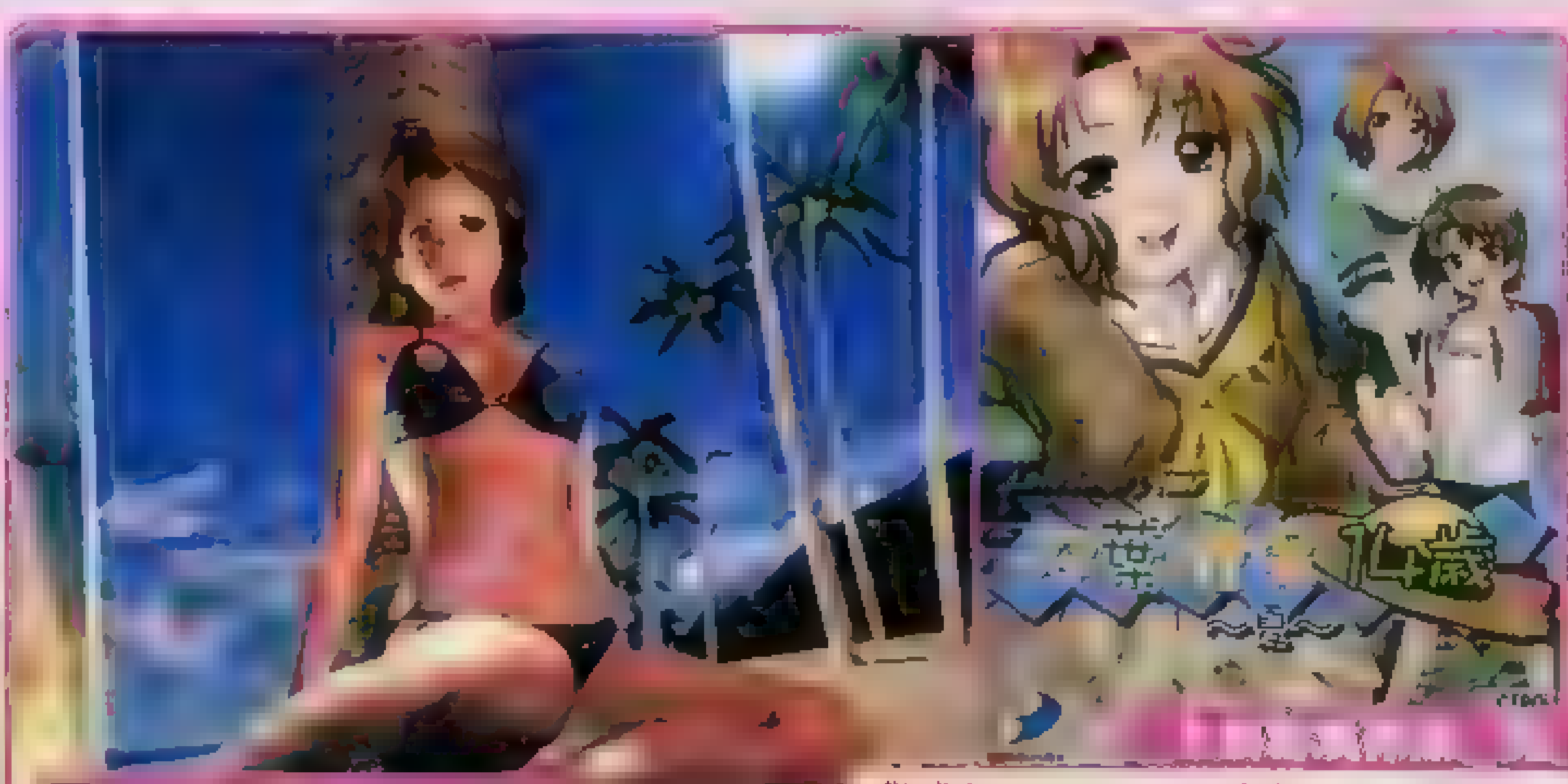
游戏名	角色	机种
《最终幻想Ⅻ》	艾雪	PS2
《樱大战Ⅴ》	九条昴	PS2

后藤邑子

出生地	爱知
生日	8月28日
血型	O
兴趣	不详

3.

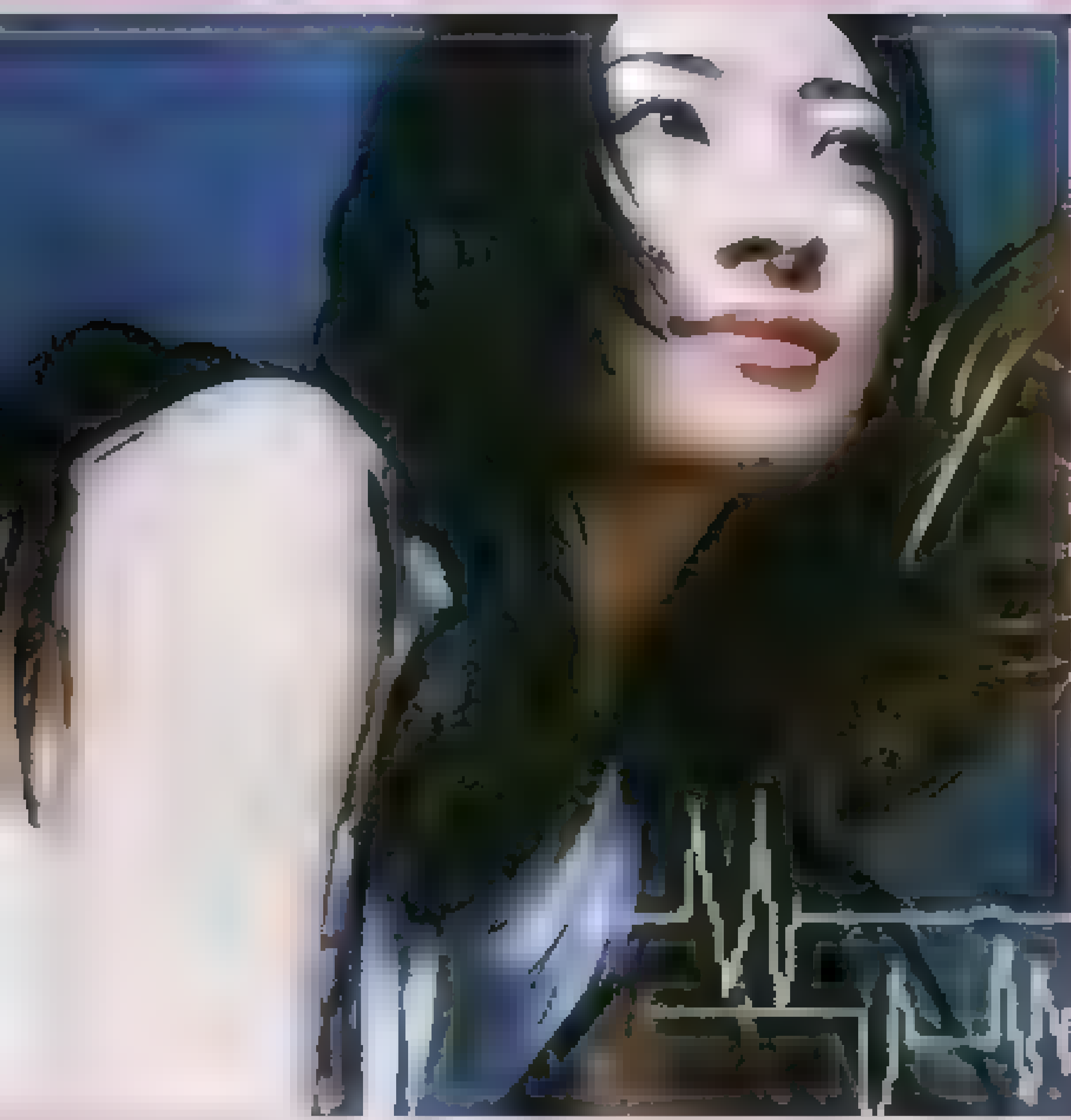
Goto Tomoko



游戏名	角色	机种
《SIMPLE2000》系列	双叶理保	多机种



唉……对于这个后藤邑子，该怎么评论她才好呢？她的配音虽不出众，但在D3公司的不懈包装下却俨然成了一个[illegible]又[illegible]的大角色。看看她参与制作的这些游戏吧：《大美人》、《摄像小生》、《双叶理保・十四岁》……无一不是以广大纯情少男为“下刀”的对象，实在是司马昭之心啊……



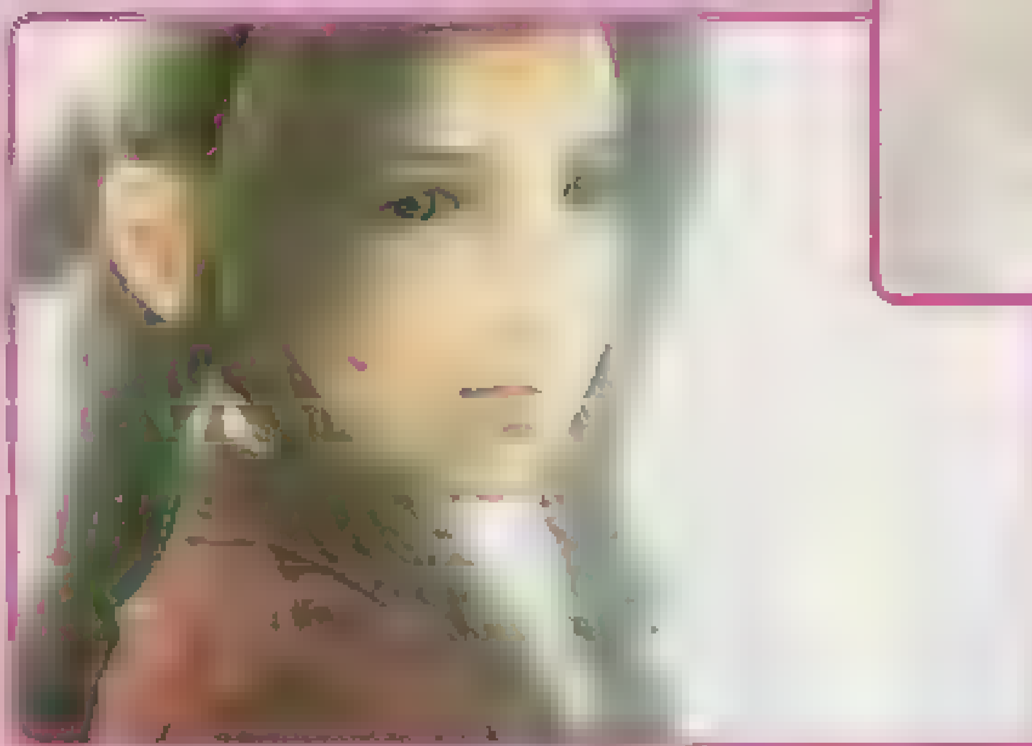
坂本真绫

Sakamoto Maaya

出生地	东京
生日	3月31日
血型	A
兴趣	读书、看电影、听音乐

4.

"空灵"——用这个词语来形容坂本真绫的歌喉大概是最为贴切的了。无论是《罗德岛战记》中那不朽的经典名曲《奇迹之海》，还是《翼神传说》那凄美激昂的主题曲，无一不被坂本真绫用那"水晶般清澈的嗓子"（菅野洋子评）诠释得惟妙惟肖。在声优界的所有女艺人中，像她这样才貌兼备的天生丽质实在不多。





游戏名	角色	机种
《最终幻想Ⅶ AC》	艾莉丝	电影
《王国之心》系列	艾莉丝	PS2
《.hack》系列	夏目	PS2
《苍穹幻想曲》	美岛玲香	PS2
《武刃街》	黄华	PS2
《机动战士高达SEED—D》	露娜·玛莉亚	多机种

日高法子

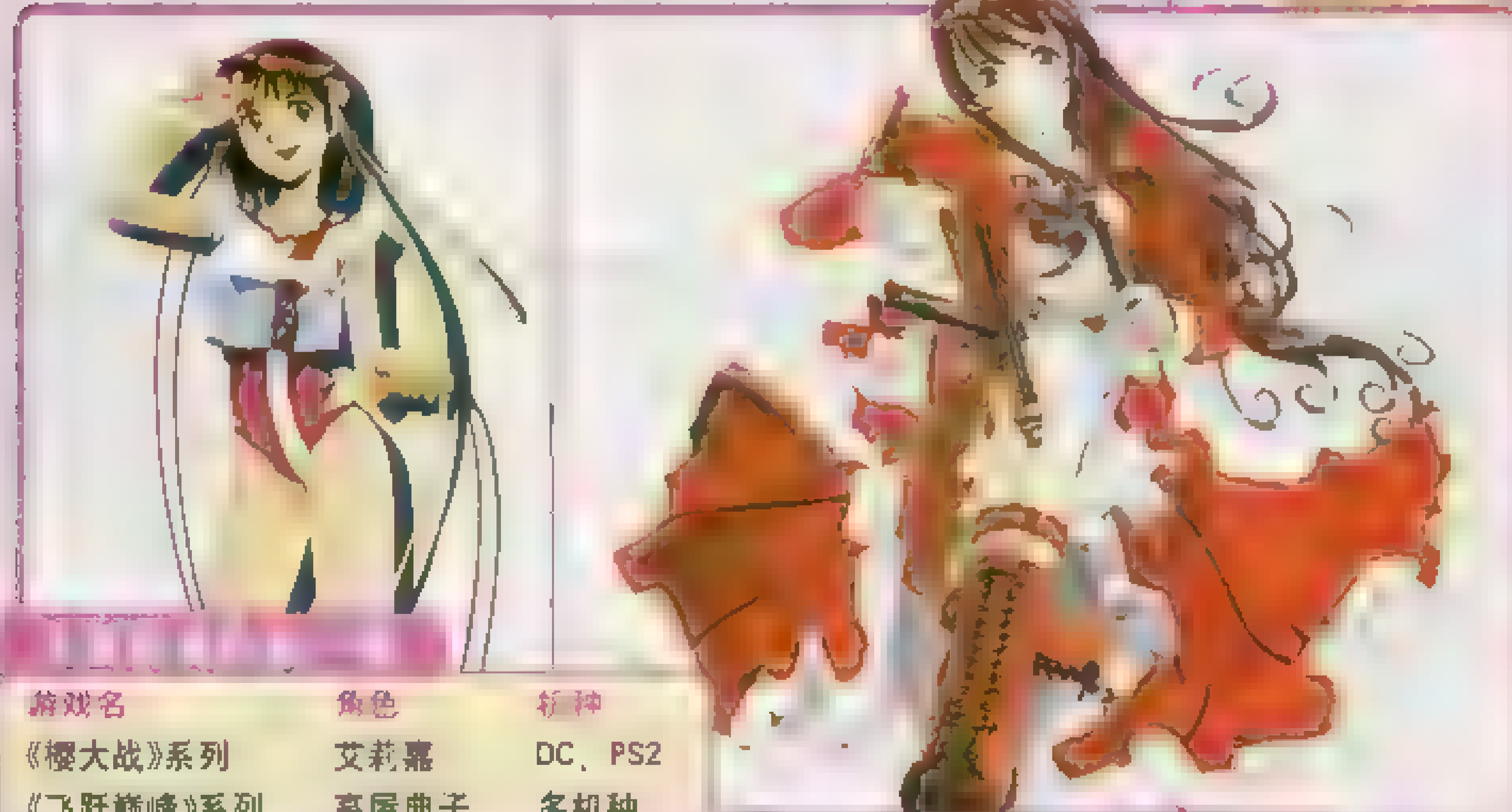
Hidaka Noriko

出生地	东京
生日	5月31日
血型	AB
兴趣	电影、戏剧、欣赏音乐会

5.

日高法子最初的梦想是成为一位戏剧演员，在最初担任DJ时，曾受过著名声优田中真弓的指导，从此开始与声优界有所往来。日高法子的声线较为中性，而且声音高亢激昂，因此无论演热血少年还是热血少女都得心应手，她曾在《乱马1/2》中出演外刚内柔的女主角天道茜，但最能体现其风格的自然还是热血到无以复加的《飞跃巅峰》女主角高屋典子了。





游戏名	角色	机种
《樱大战》系列	艾莉斯	DC、PS2
《飞跃巅峰》系列	高屋典子	多机种

川澄绫子

Kawasumi Ayako

出生地	东京
生日	3月30日
血型	B
兴趣	棒球、购物、读书、钢琴

6.



游戏名	角色	机种
《Fate/Stay Night》	SABER	PS2(预定)
《KOF》系列	四条雏子	ARC
《女神侧身像2》	希尔梅丽娅	PS2(预定)

川澄绫子是位风格多变的声优，在大家的印象里，她一直都是个"善良迷糊少女"的形象，然而自从《KURAU》后，她开始用一种超凡脱俗的冷静声线来诠释人物，这种感觉在《Fate》中简直被发挥到了极致，SABER那种冷峻尊贵的气质被她刻画得入木三分。希望她能在《女神侧身像2》中有更佳的表现。



金月真美

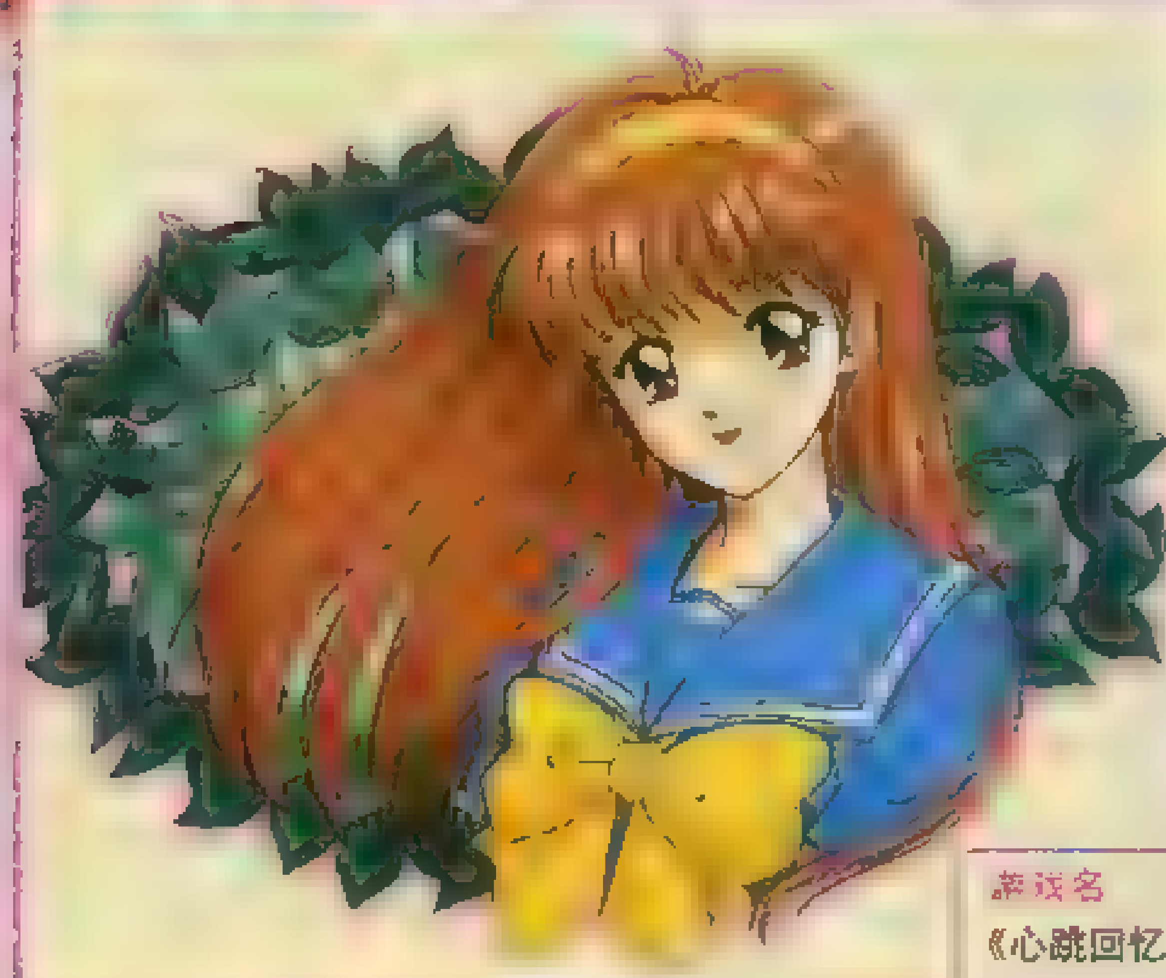
Kingetu Mami

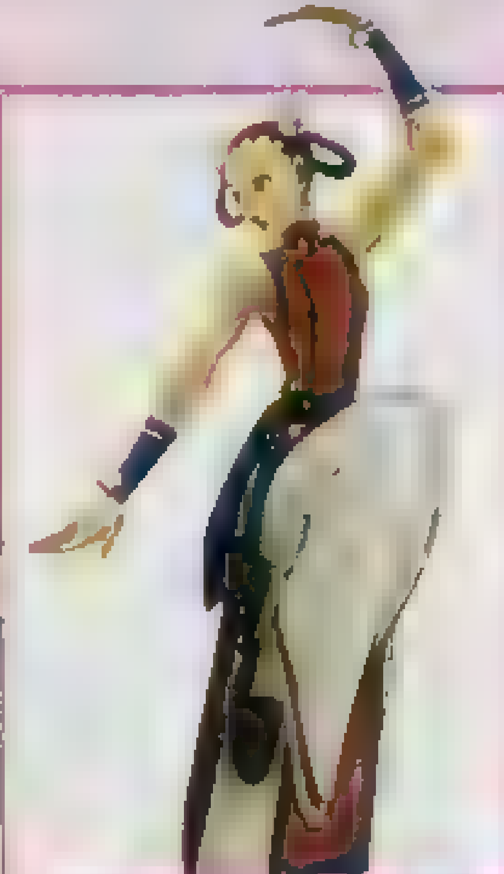
出生地	兵库
生日	4月2日
血型	O
兴趣	英文、爵士舞

7.



金月真美的声音温柔动听，是较为典型的少女声线。她所扮演的纯情少女角色中最具有代表性的是《心跳回忆》中的女主角藤崎诗织。这个趋近完美的人物拥有庞大的FANS阵容，而金月真美以其纯洁柔美、充满小鸟依人之感的声音，使这些支持者将对角色的迷恋全部转移到了配音者身上。 不过可惜的是，她的代表作品也就仅此一部而已…





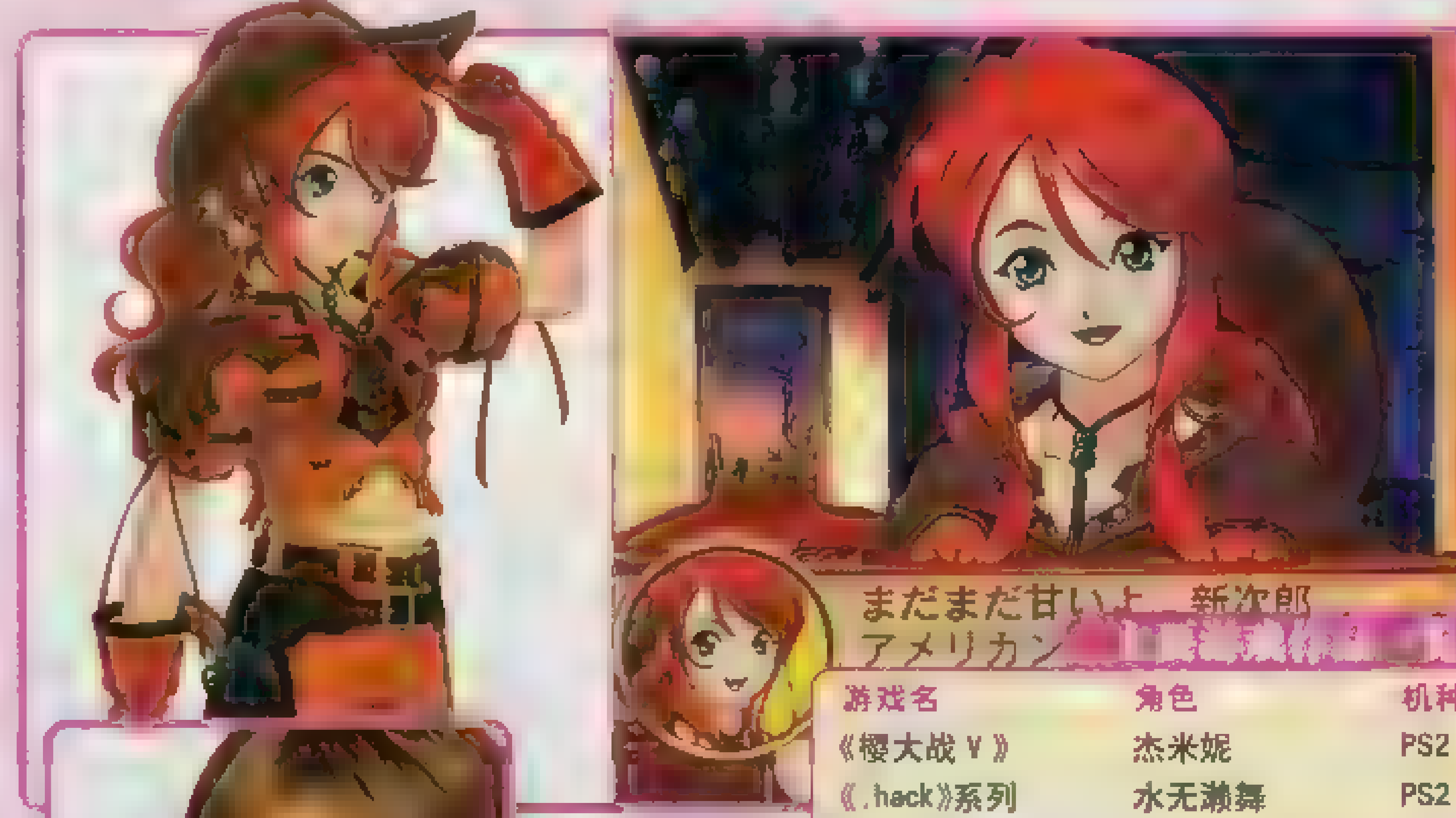
游戏名	角色	机种
《心跳回忆》	藤崎诗织	多机种
《KOF99》	李香绯	ARC

小林沙苗

Kobayashi Sanae

出生地	静冈
生日	1月26日
血型	秘密
兴趣	剑道、书法、网球、素描

8.



游戏名	角色	机种
《樱大战Ⅴ》	杰米妮	PS2
《.hack》系列	水无濑舞	PS2



说起小林沙苗，熟悉日本动漫的朋友应该对她的声音不会陌生，《棋魂》中的塔矢亮、《新暗行御史》中的山道等数十个角色都出自她口。她的发音与人物性格非常相符，准确无误、贴近角色，能够把自己的声线感情也加入到角色之中，赋予了角色以生命，使其仿佛带有呼吸与感情的色彩。此外，在《新暗行御史》DVD的花絮碟中，还有一段专门对她的特别访谈。

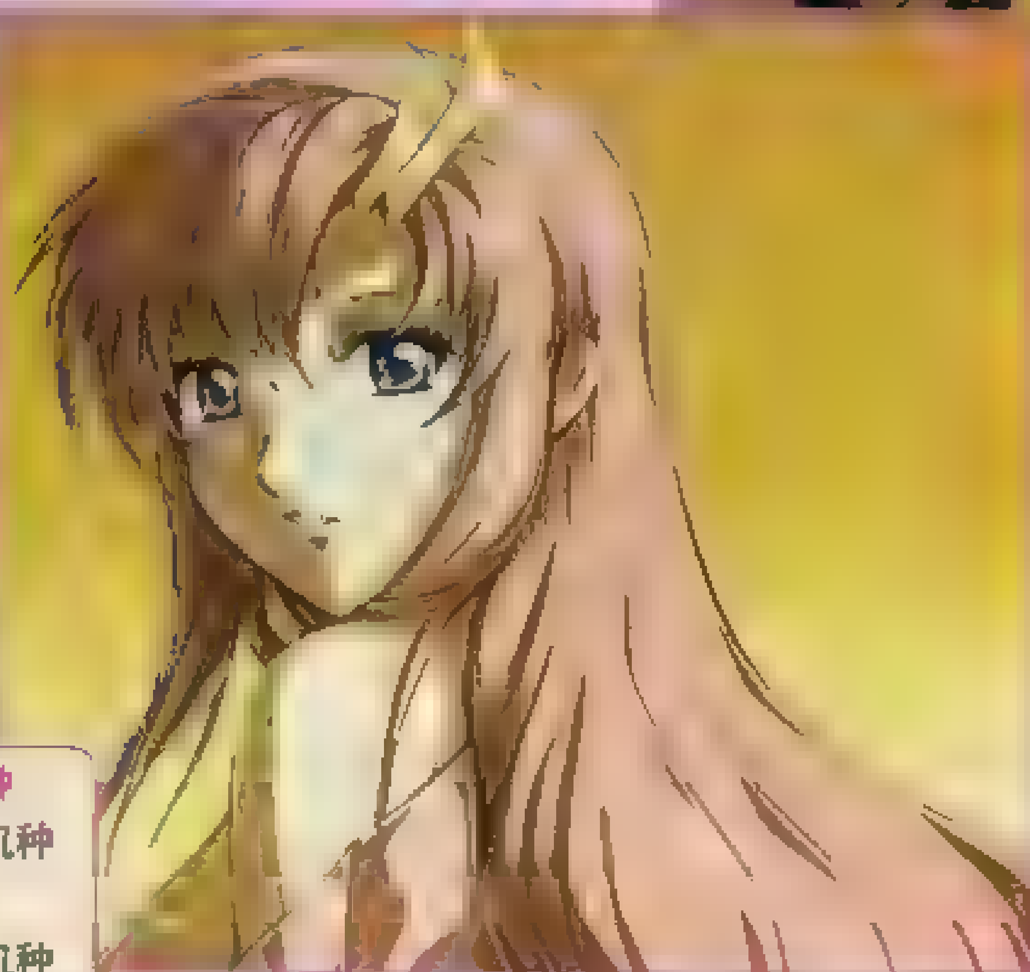
9. 田中理惠 Tanaka Rie

出生地	北海道
生日	1月3日
血型	B
兴趣	听音乐、看电影、插画

田中理惠是个平凡的女孩子，她的身世、生活、爱好、经历……没有一样能跟“出众”沾边。她不是靠暴发户式的人气作品走红，而是从动画名校代代木动画学院一步步扎实地走到现在这个地位。理惠最初只是在一些剧场版作品中饰演小角色，渐渐地拥有了多变的风格。她可以在《Chobits》里“叽、叽”地叫，可以在《阿兹漫画大王》里沉着嗓子扮演阿历，可以在《机动战士高达SEED》中帮拉克丝装傻，可以在《花右京侍女队》中配“大姐”……



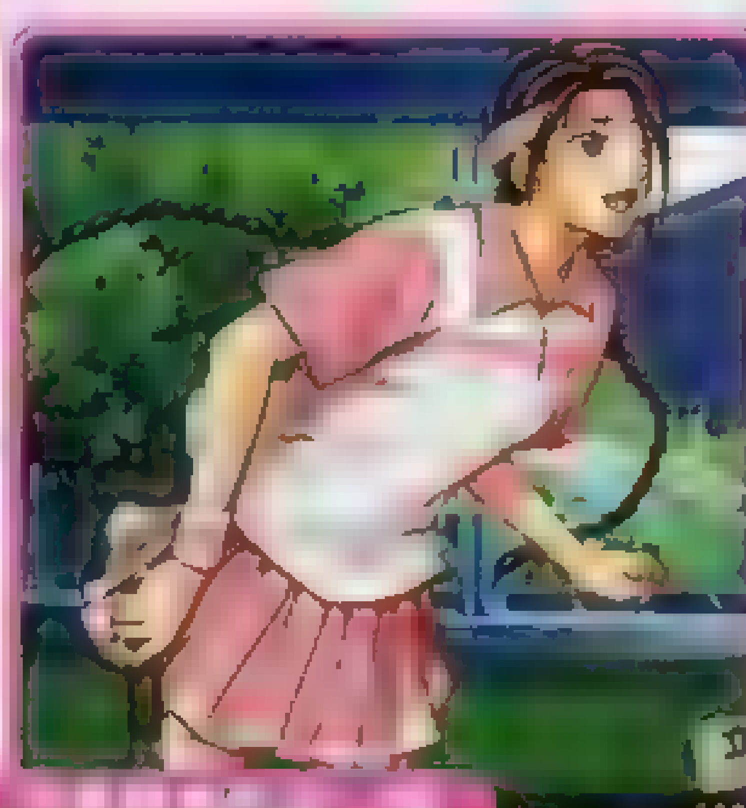




游戏名	角色	机种
《机动战士高达SEED》系列	拉克丝	多机种
《阿兹漫画大王》	水原历	PS
《人形电脑天使心》	小芝	多机种

10. 高桥美佳子 Takahashi Mikako

出生地	千叶
生日	5月29日
血型	AB
兴趣	TV GAME、购物、绘画、网球、烹饪





游戏名	角色	机种
《超级机器人大战》系列	水叶楠叶	多机种
《网球王子》系列	龙崎樱乃	多机种

单纯从姓名来考虑的话，素有“超级女”之称的水叶楠叶实在是当之无愧的“超级女生”（“《超级机器人大战α》系列”一向都把水叶楠叶的分支路线列为官方剧情），而高桥美佳子自然也就是名副其实的“超级女声”了。此外，她的爱好居然与楠叶同样是烹饪……不过人家楠叶烹饪出的料理可是具有一击必杀效果的，而她的呢？不好说。



11. 桑岛法子 Kuwashima Houko

出生地	岩手
生日	12月12日
血型	A
兴趣	不详



桑岛法子的声音总体来说属于温柔一派，而且“戏路”相当广，男女老幼通吃，声线多变性直逼“声之女王”林原惠美。出道之初，她凭借《机动战舰NADESICO》中的舰长由利加这个“傻大姐”形象一炮而红，而《NOIR》中的雾香则是她挑战冷酷型女角的底线，到了《高达SEED》中，她一人在短时期内分兼芙蕾与巴基露露这两位性格截然不同的角色，更彰显出了她的深厚功力。

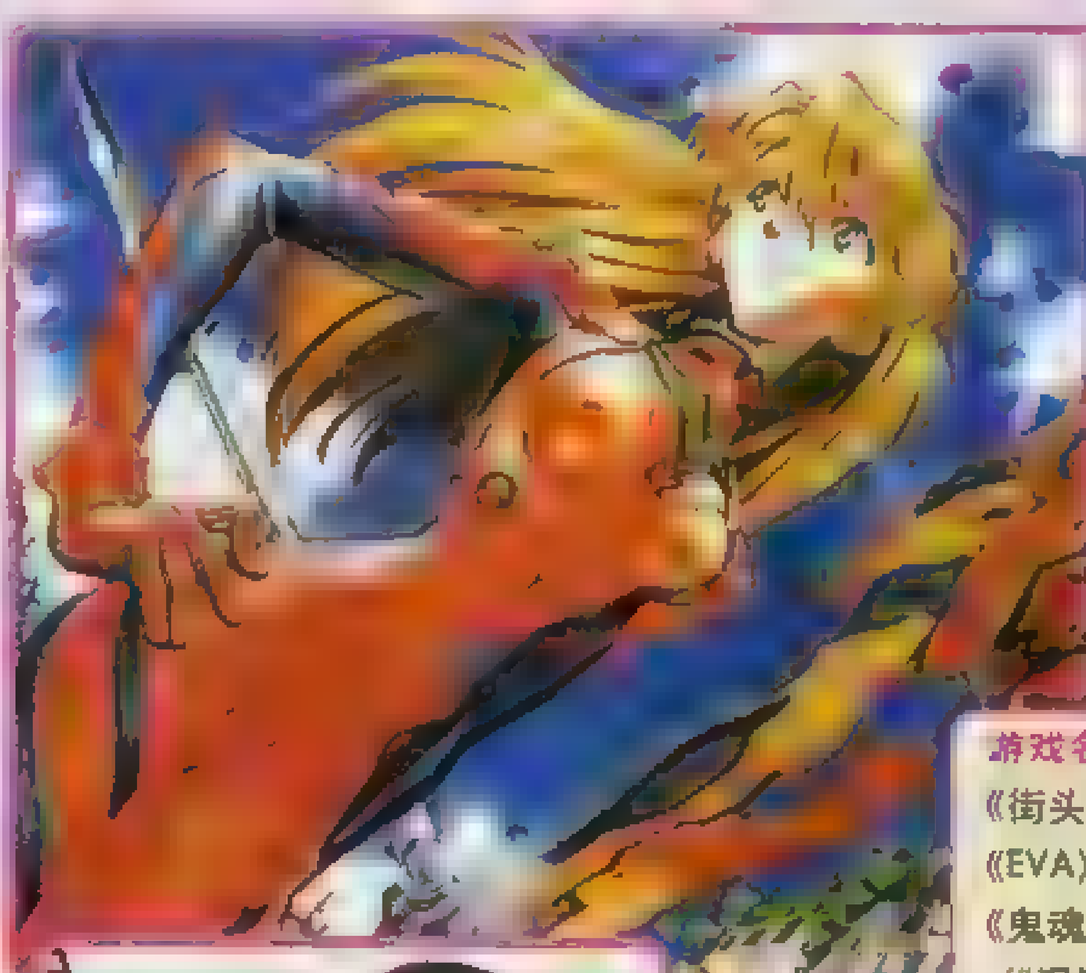




游戏名	角色	机种
《死或生》系列	霞	多机种
《灵魂能力》系列	成美那	多机种
《机动战士高达SEED》系列	芙蕾／巴基露露／史黛拉／雷(幼年)	多机种
《兰古利萨IV》	安吉利娜	SS

12. 宫村优子 Miyamura Yuko

出生地	兵库
生日	12月4日
血型	O
兴趣	散步、听音乐、双节棍





游戏名	角色	机种
《街头霸王》系列	春丽、罗丝	多机种
《EVA》系列	明日香	多机种
《鬼魂力量》/《混沌时代》	希罗	PS、PS2



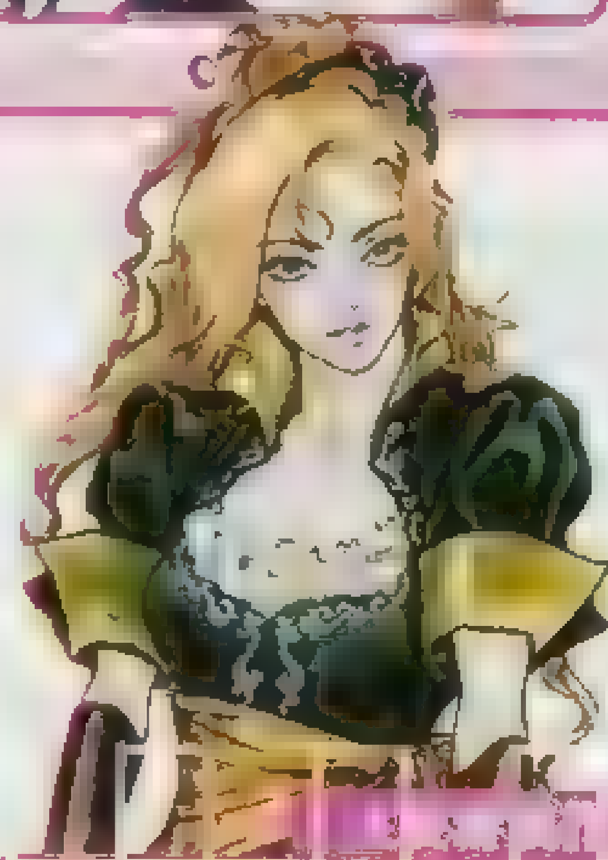
“あんたばか（你是笨蛋吗）？！”当你听到这个声音后，除了一身红装的明日香外，还会想起谁呢？没错，宫村优子就是这样一个神奇的女孩，她能把声音作为一种独特的标记深深地刻在你的骨子里，让你永世难忘。也正因有了在《EVA》中的出色表现，与时俱进的Capcom当即毫不犹豫地选择其作为“《街头霸王》系列”中“格斗女王”的代言人。

13. 横山智佐 Yokoyama Chisa

出生地	东京
生日	12月20日
血型	B
兴趣	睡觉

对于横山智佐这个名字，相信喜欢《樱大战》的朋友一定不会陌生，为了饰演好舞台剧里的真宫寺樱，横山还专门接受了舞蹈特训。虽然她并非声优专业出身，但却以“真宫寺樱”这个名字赢得了众多游戏迷的青睐，一度成为最受欢迎的女声优之一。近几年来，她除了为“《樱大战》系列”游戏和动画配音之外，还频频在与《樱大战》相关的舞台剧和见面会上以真宫寺樱的身分登场，吸引了众多玩家。





游戏名	角色	机种
《樱大战》系列	真宫寺樱	多机种
《恶魔城X 月下夜想曲》	玛莉亚	PS SS
《天地无用》系列	砂沙美	SS



第二组 御姐组

组名含义：这个组别里的声优MM们诠释的是何种角色就不用多说了吧？不过在这里有必要提到一个小插曲，最初在定义这个组别时，我们的策划团队内部为了这个组别究竟该叫"熟女组"还是"女王组"一直争得不可开交，最后大家各退一步，达成了"御姐组"的共识。



丰口惠美

Toyoguchi Megumi

出生地	东京
生日	1月2日
血型	A
兴趣	游戏 唱歌 单轮车 散步

1.

这位大姐最早出道是在1995年左右，但真正走红则是近几年随着《最终幻想X－2》与《钢之炼金术师》这两部国民级作品而声名鹊起，而加重了佩恩戏份的《最终幻想X－2 国际版》更是让人颇为称道。关于《FF》还有段八卦：由于丰口惠美小姐个头很高，而且脖子有点长，所以一起配音的同事政访部顺一（饰：西莫亚）就给她取了个外号叫"长颈鹿"……从此之后，人们经常在录音现场听到某色男因被某暴力女痛殴而发出凄惨的叫声。





游戏名	角色	机种
《最终幻想X－2》	佩恩	PS2
《向北》	里中梢	DC
《机动战士高达SEED》系列	米莉雅丽亚	多机种
《钢之炼金术师》系列	温蒂	多机种

潘惠子

Han Keiko

出生地	东京
生日	4月5日
血型	O
兴趣	唱歌

2.

为数不多的几个"师母级"人物之一。对于现在的某些年轻读者而言，潘惠子大婶真的是那种"人家配过的音比你们说过的话都多"的传奇人物。自从1979年在《机动战士高达》里为拉拉·辛这个名字献声后，潘惠子的演艺仕途自此一路高涨，配过的知名动画不计其数（不过与游戏相关的不多），可说是老一辈的泰山北斗。如此大家也就不难理解为何去年车田正美宣布将在《圣斗士星矢》的新作中更换声优时会激起民愤了吧？







游戏名	角色	机种
《机动战士高达》系列	拉拉·辛	多机种
《圣斗士星矢》系列	城户沙织	多机种
《天下人》	浓姬	PS2

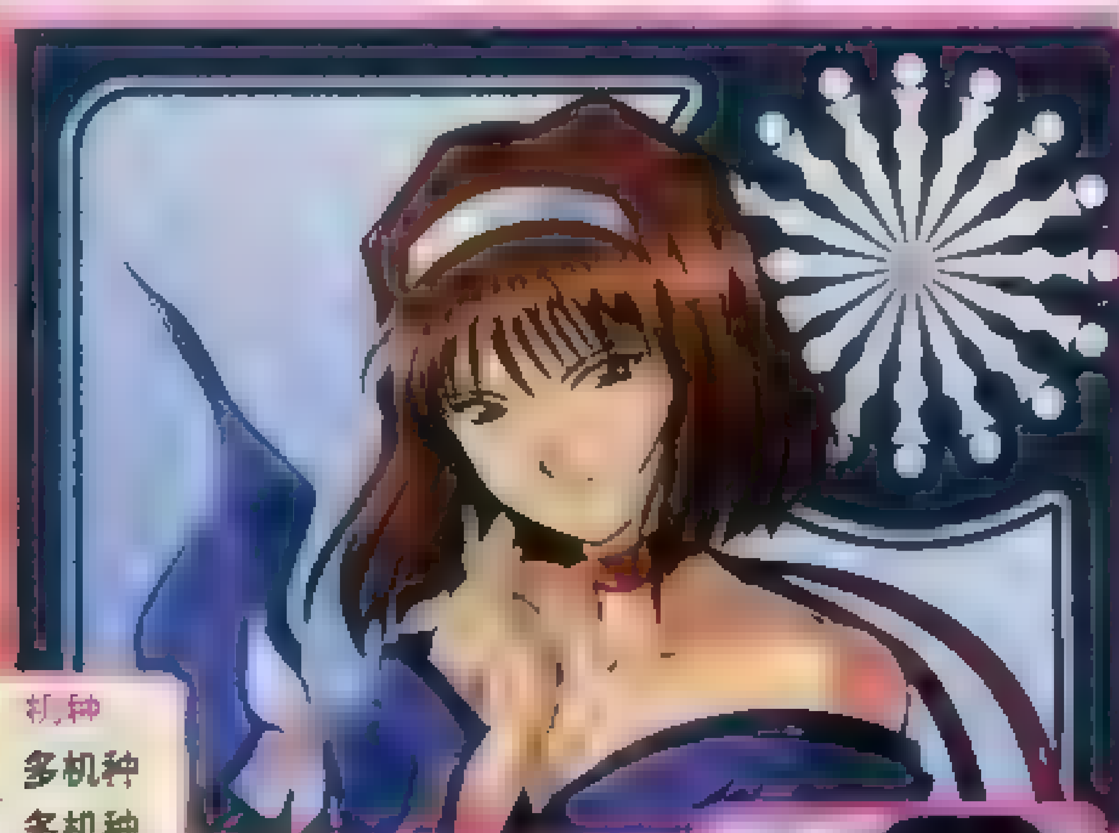
富泽美智惠

Tomizawa Michie

出生地	群马
生日	10月20日
血型	A
兴趣	爵士舞 高尔夫 杀阵(?)

3.





游戏名	角色	机种
《樱大战》系列	神崎堇	多机种
《美少女战士》系列	火野丽	多机种

玩过《樱大战》的朋友们对神崎堇一定不会陌生，她那独有的"哦呵呵呵呵……"女王式三段笑想必大家都领教过吧。这一切皆缘于富泽美智惠那特有的高贵气质，她既能把富家小姐那种高傲不可一世的气质发挥得淋漓尽致，又能将神崎堇心中那种无人可以体会的孤独与寂寞通过语气体现出来。毫无疑问，她在"《樱大战》系列"中的地位是不可代替的。



川村万梨阿

Kawamura Maria

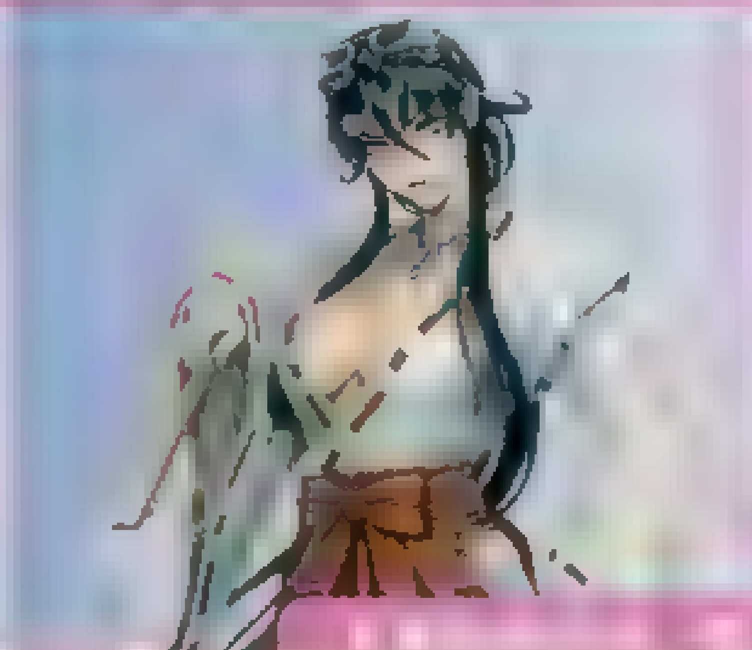
出生地	东京
生日	11月21日
血型	AB
兴趣	西班牙舞

4.



原名川村繁代，川村万梨阿高亢而独特的声线在演绎勇敢刚强的女性时十分得心应手，此外她还经常在喜剧色彩浓厚的动画作品中担任一些与女主角争风吃醋的滑稽角色。她还曾为《五星物语》中的拉克西丝献声，表现出了角色纯洁、柔韧、坚忍的一面，该片原作者永野护与她是大学同学，两人在十二年的爱情长跑后最终喜结良缘，成为一段佳话。





游戏名	角色	机种
《女神侧身像》	芙蕾	PS
《战国之刃》	小夜里	SS

根谷美智子

Neya Michiko

出生地	福井
生日	10月4日
血型	A
兴趣	吃好睡好外加运动

5.



游戏名	角色	机种
《灵魂能力》系列	索菲蒂娅	多机种
《深渊传说》	娜塔莉娅	PS2
《钢之炼金术师》	丽萨·霍克艾	多机种



根谷美智子在声优界打拼多年，诠释的各种角色不下50位，也是一位实力派的选手。2004年，在日本著名动画杂志《ANIMAGE》选出的"年度动画女性角色TOP10"中，她饰演的莉萨·霍克艾（《钢之炼金术师》）以绝对优势当选头名，这无疑是对她最大的褒奖。霍克艾那坚强而温柔的成熟美，也是对根谷美智子真实的写照。

冬马由美

Touma Yumi

出生地	千叶	6.
生日	12月20日	
血型	A	
兴趣	工作	

冬马由美在配音界中并不是一位表现相当突出的人，但只要是放到她手上的角色，就一定会有精彩的表现——哪怕这个角色只是一名小小的配角。冬马由美也是一位声线颇具变化性的声优。在出演《罗德岛战记》的蒂朵时，她以清脆悦耳、伶俐可爱的声音，令这美丽又带点任性的精灵鲜活地出现在观众眼前。那富有魔幻气息的感觉大概也正是《女神侧身像》制作团队选其为女主角蕾娜斯代言的原因。

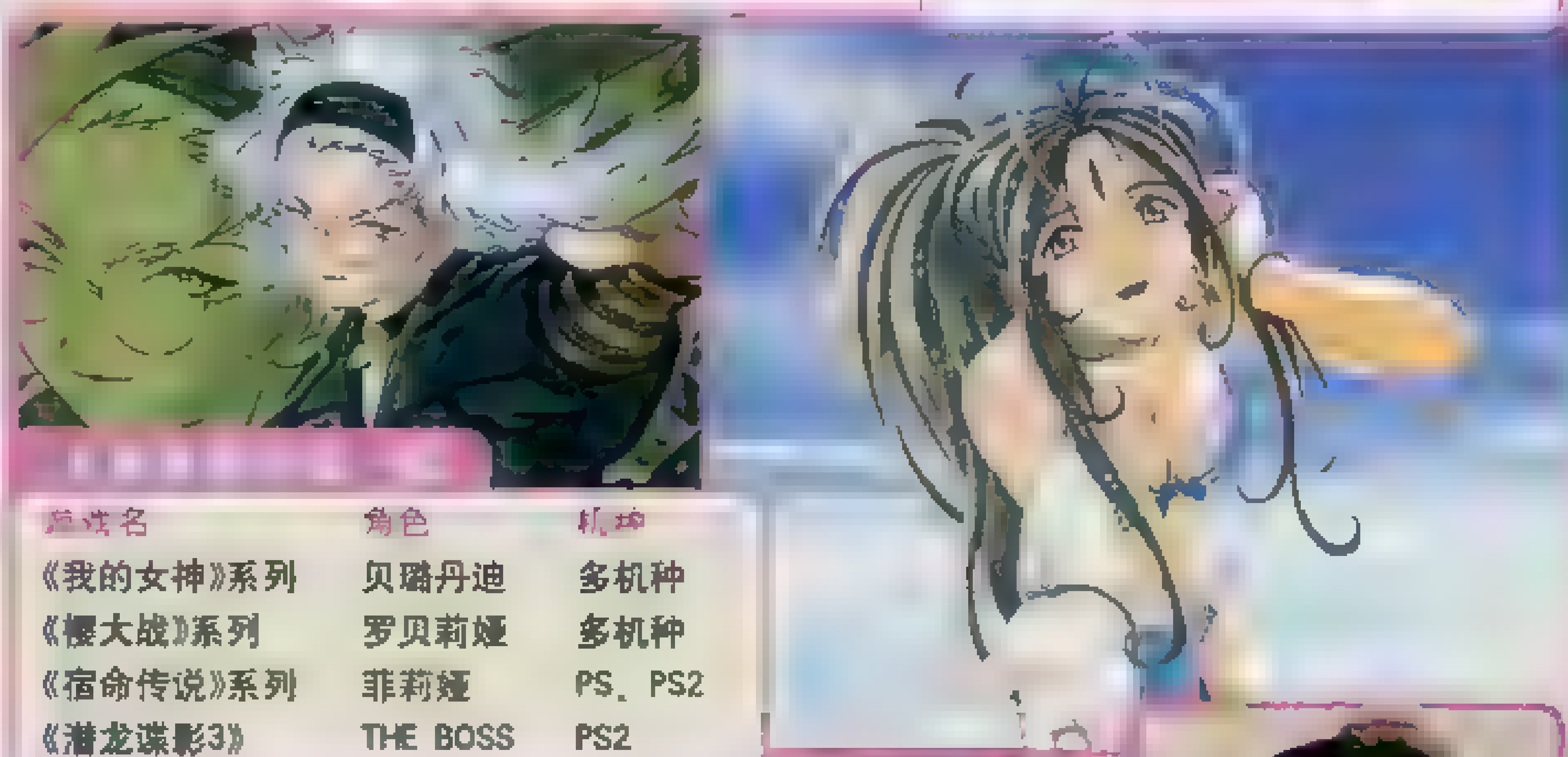


游戏名	角色	机种
《女神侧身像》	蕾娜斯	PS
《超级机器人大战》系列	小林彩	多机种
《异度装甲》	艾莉	PS
《异度传说 一章》	内比莉姆	PS2
《仙乐传说》	莉菲尔	NGC、PS2
《维娜斯与布雷斯》	莉莉	PS2
《铁拳》系列	妮娜	多机种
《死或生》系列	方丽凤	多机种
《潜龙谍影2》	弗琼	PS2

井上喜久子

Inoue Kikuko

出生地	神奈川	7.
生日	9月25日	
血型	O	
兴趣	写诗、钢琴、游泳、茶道、即兴音乐、发呆	



游戏名	角色	机种
《我的女神》系列	贝璐丹迪	多机种
《樱大战》系列	罗贝莉娅	多机种
《宿命传说》系列	菲莉娅	PS、PS2
《潜龙谍影3》	THE BOSS	PS2

在大学时代一直想成为一名老师的井上喜久子(现已持有小学教师证)，在声优界有着"姐姐"的绰号。她拥有成熟、平和、蕴含着似水柔情的声线，最擅长为那些温柔贤淑、善解人意的美丽女性献声。《我的女神》中的女神贝璐丹迪便是井上喜久子最为成功的角色，她将这个完美女性的细腻情感和种种迷人魅力表现得淋漓尽致，成为了无数男性观众心目中的偶像。由于井上诠释的女性角色落落大方、充满韵味的形象深入人心，因此她又被FANS称为"治愈女神"。



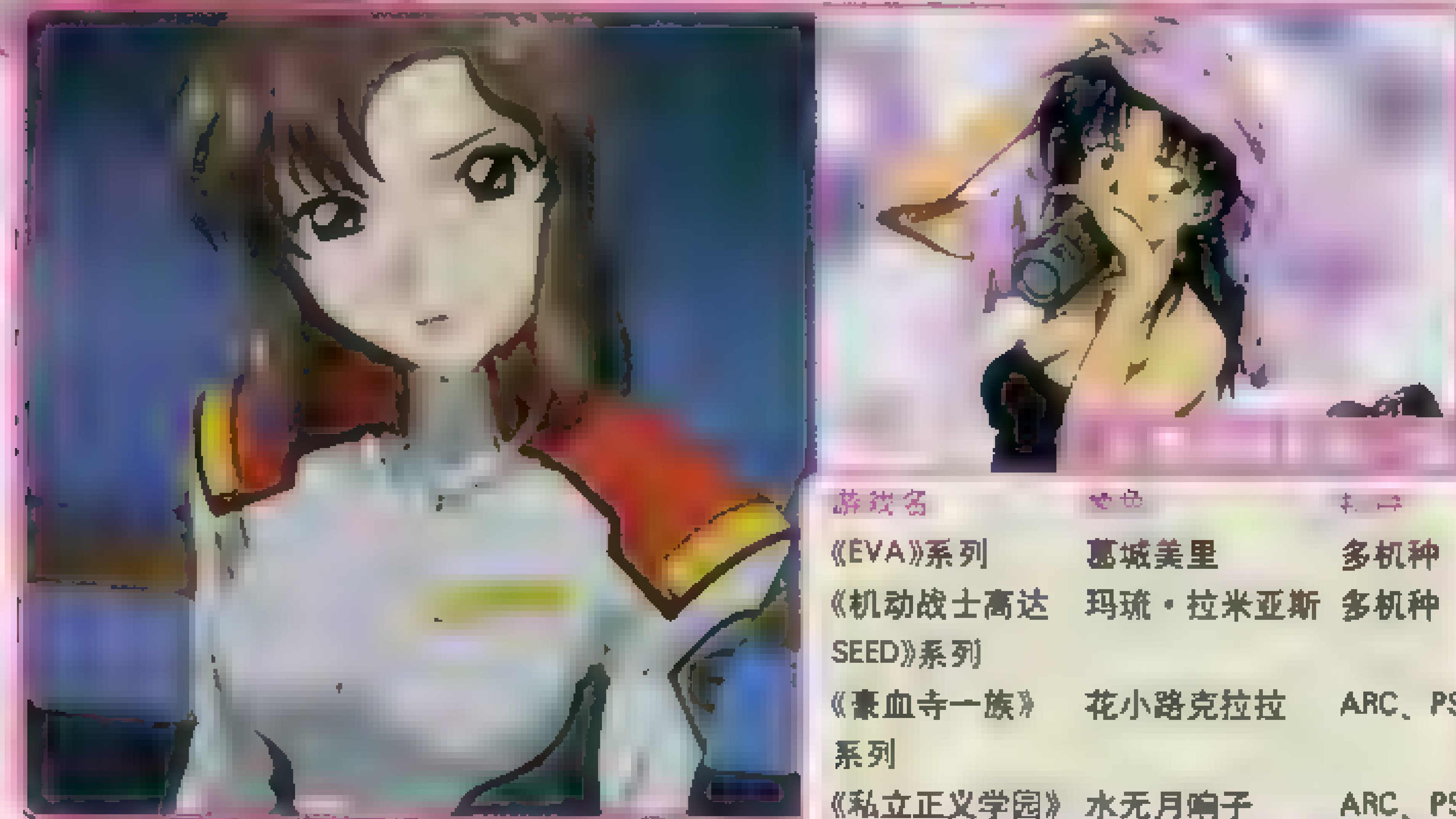
三石琴乃

Mitsuishi Kotono

出生地	东京	8.
生日	12月8日	
血型	A	
兴趣	吃、睡、玩	



三石琴乃的声音属高音区，明快动听中掺杂有一点慵懒与娇媚，这使得她可配的角色年龄跨度很大，你能想像出月野兔与葛城美里的声音都是出自她一人口中么？不过，为她带来至高人气的自然还是其本色出演的葛城美里了，在《高达SEED》中我们甚至还能够从"魔乳"舰长身上找到葛城的缩影。(顺便一提，从三石小姐的兴趣中，我们似乎也能看到一个活生生的葛城美里……)



游戏名	角色	机种
《EVA》系列	葛城美里	多机种
《机动战士高达SEED》系列	玛琉·拉米亚斯	多机种
《豪血寺一族》系列	花小路克拉拉	ARC、PS
《私立正义学园》	水无月响子	ARC、PS

田中敦子

Tanaka Atsuko

出生地	群马	9.
生日	11月14日	
血型	秘密	
兴趣	网球	



游戏名	角色	机种
《古墓丽影2&3》(日版)	劳拉	PS
《攻壳机动队》系列	草薙素子	多机种
《KUNOICHI忍》	绯花	PS2
《鬼武者2》	高女	PS2
《超级机器人大战》系列	薇莱塔	多机种



又是一位典型的御姐系人物，她中性化的声线能够极好地体现出女主角那刚柔并济的气质。在这一点上，无论是劳拉或草薙素子，由她来诠释都是再适合不过了。不过，对于广大玩家来讲，对她的声音印象最深的部分恐怕还是《鬼武者2》开篇中从洞窟里传来的高女呼唤吧："十兵卫～十兵卫～"(让人听着汗毛直竖……)。

第四组 正太组

[illegible]正太[illegible]是与[illegible]相对的词汇，具体含义自然不言而[illegible]的是[illegible]的著名正太角色其声优几乎皆由MM操刀[illegible]

高山南

Takayama Minami

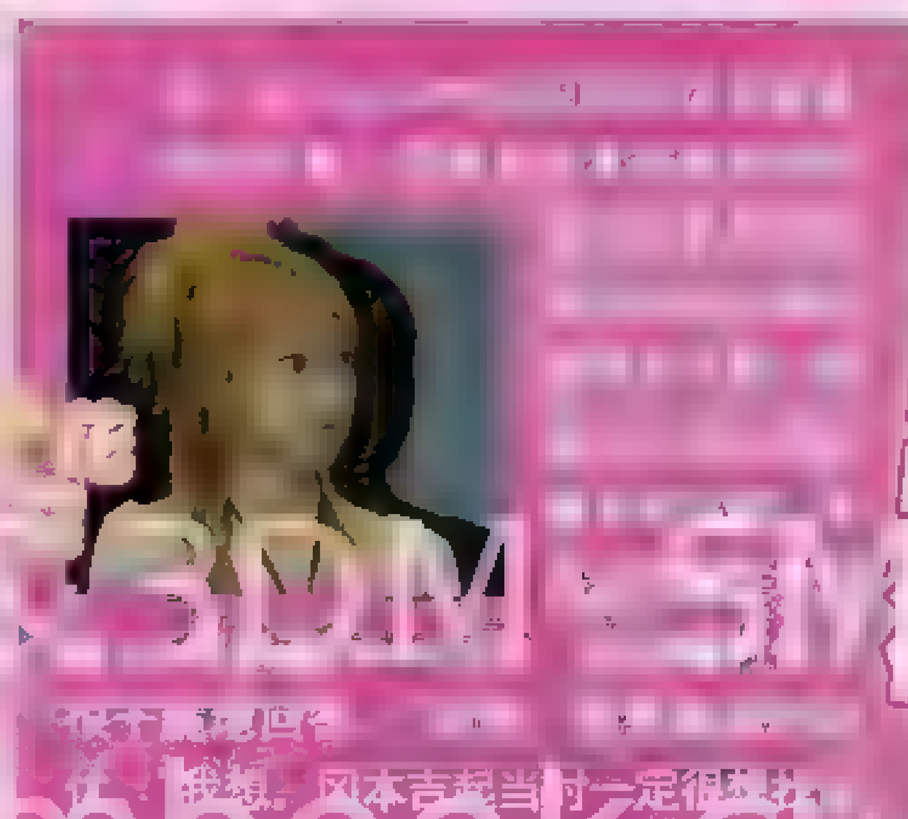
出生地	东京	1.
生日	5月5日	
血型	B	
兴趣	料理、唱歌、玩游戏	

实在难以想象，除了高山南之外，还会有谁能把柯南这样一个异常复杂的角色诠释得如此维妙维肖。作为"Two Mix"的主唱，实力派的高山南无论在音乐界还是声优界都非常出名。高山南的特点是吐字平缓而又清晰，语调自然而又光洁，能够很好地把握节奏中的重轻音节，因此她的音质也就能很好地在她的声音中得到体现。





游戏名	角色	机种
《名侦探柯南》系列	柯南	多机种
《跨过我的尸体》	黄川人	PS
《仙乐传说》	米特斯	PS2、NGC



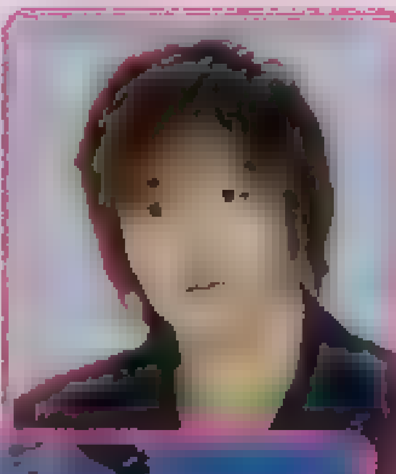
绪方惠美

Ogata Megumi

出生地	东京
生日	6月6日
血型	B
兴趣	滑雪、滑板、排球、自学画

2.

1992年，由于在动画版《幽游白书》选秀会上成功竞得藏马一职，绪方惠美的声优事业开始变得一帆风顺，但同时也注定了其“反串男角”的宿命……因为声线决定了她接工作的类型，那种压下来就偏中性的嗓音，配合起温和内向的男孩子来，是再合适不过的了。为碇真嗣配音可说是她演艺生涯的巅峰，那低声但清晰的“不能逃避”以及暴走时的凄厉惨叫传神得让人如同感同身受一般。





游戏名	角色	机种
《EVA》系列	碇真嗣	多机种
《斗神传》系列	崔茜	PS
《古墓丽影》(日版)	劳拉	PS

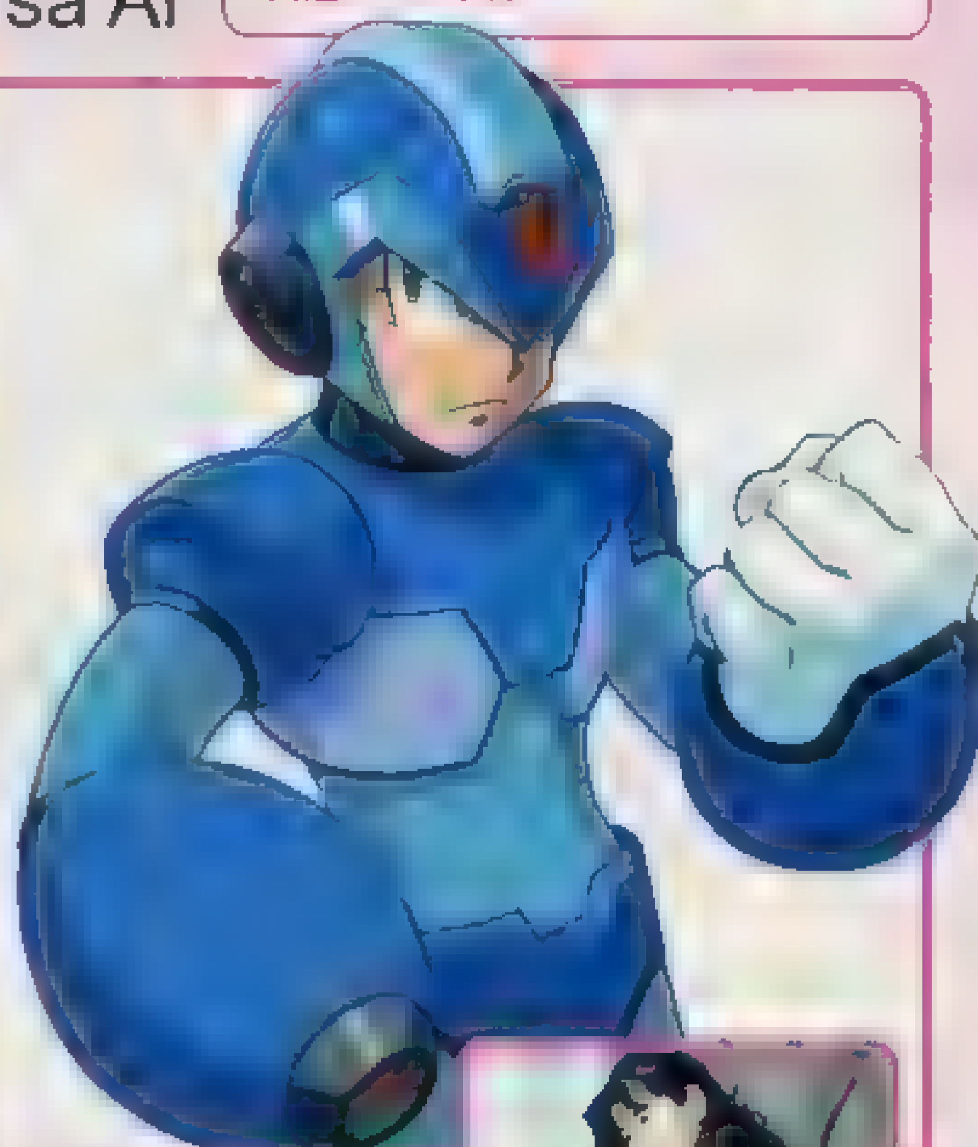
折笠爱

Orikasa Ai

出生地	东京
生日	12月12日
血型	B
兴趣	不详

3.





游戏名	角色	机种
《新机动战记高达W》系列	卡多鲁	多机种
《樱大战》系列	藤枝菖蒲 藤枝枫	多机种
《仙乐传说》	吉尼亚斯	PS2、NGC
《心跳回忆Girl's Side》	尽	PS2
《洛克人8》	洛克人	PS

折笠爱是一个具有出色演技及表现力的声优，她的音域相当宽广，声线中正醇厚，出演的角色类型也异常丰富。无论是男孩还是女孩，人物还是动物，她都能轻松进入角色。此外，她还为多款游戏与动画演唱过插曲，她歌唱时的声音显得浑厚而清亮，有一种淡淡的哀伤，是日本和式的风格。



进藤尚美

Shindou Naomi

出生地	京都
生日	11月9日
血型	O
兴趣	网球

4.



进藤尚美的嗓音一旦压低下来，绝对会让人以为是个不折不扣的男孩子，她可以根据配音的不同需要，而演绎出或斯文、或粗鲁、或冷漠的情感。对于她，令人印象最深刻的应该还是《高达SEED》中的奥布首相卡嘉莉吧。大概是为了打趣进藤尚美的男性嗓音，编剧还特意为“沙漠之虎”安排了一句评价她的台词：“不开口的话简直完美”。（卡嘉莉第一次换上礼裙装时）



游戏名	角色	机种
《战国无双》系列	森兰丸	PS2
《机动战士高达SEED》系列	卡嘉莉	多机种
《异度传说》	尤莉·米兹拉西	PS2

竹内顺子

Takeuchi Junko

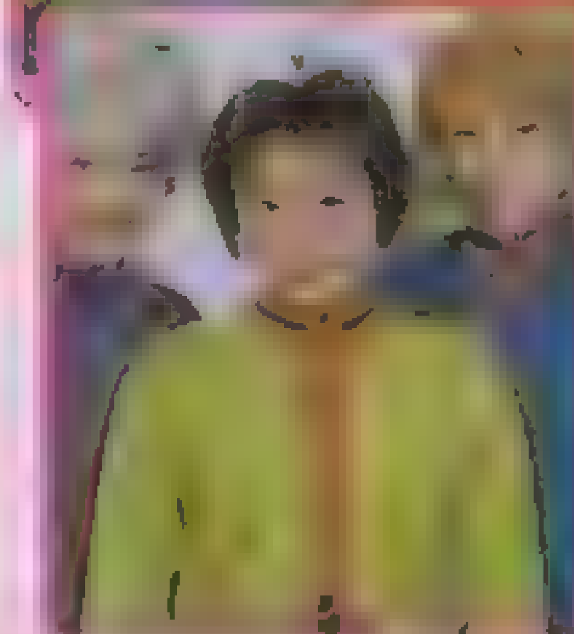
出生地	埼玉
生日	4月5日
血型	B
兴趣	芭蕾、插画、看职业摔角

5.





游戏名	角色	机种
《火影忍者》系列	漩涡鸣人	多机种
《恶狼传说》系列	北斗丸	ARC
《凡人物语》	杰克	PS2
《猎人》系列	小杰	多机种



由于竹内顺子的声音偏向于亮、脆、高，所以她总能让她的角色给人看到勇气和正气。她的声音在大部分时间里简直像跳动的乒乓球一样蹦高蹿低，但是一到关键时刻就立刻沉淀下去，变得稳扎稳打起来。就这样，她能为大家带来一种纯粹的活力以及源源不断燃烧的热爱，那是一种干脆得可以爆裂栗子的声音，还有谁可以比她更胜任元气少年吗？

朴璐美

Park Romi

出生地	东京
生日	1月22日
血型	AB
兴趣	韩语、少林拳法、游泳、钢琴

6.

日籍韩裔的朴璐美其声线是偏中性的。虽然大多数时候是在反串男生（而且有时是那种个性有点别扭的小男生），但透过朴璐美那种朴实无华的声音，总能让人感受到角色温柔或是害羞的可爱一面。在出道至今6年间，相对于她同期的一线声优以及相似的男声女优而言，她演绎的角色在当年的动画人物排名中总能高奏凯歌，其特色便在于她的声音总是能给人一种坚强背后蕴藏着无限温柔的感觉。





游戏名	角色	机种
《钢之炼金术师》系列	爱德华	多机种
《逆A高达》系列	罗兰	多机种
《乔乔冒险奇遇黄金之旋风》	乔鲁诺·乔班纳	PS2
《战国BASARA》	上杉谦信	PS2
《义经记》	义经	PS2

皆川纯子

Minagawa Junko

出生地	茨城
生日	11月22日
血型	秘密
兴趣	棒球、排球、心算

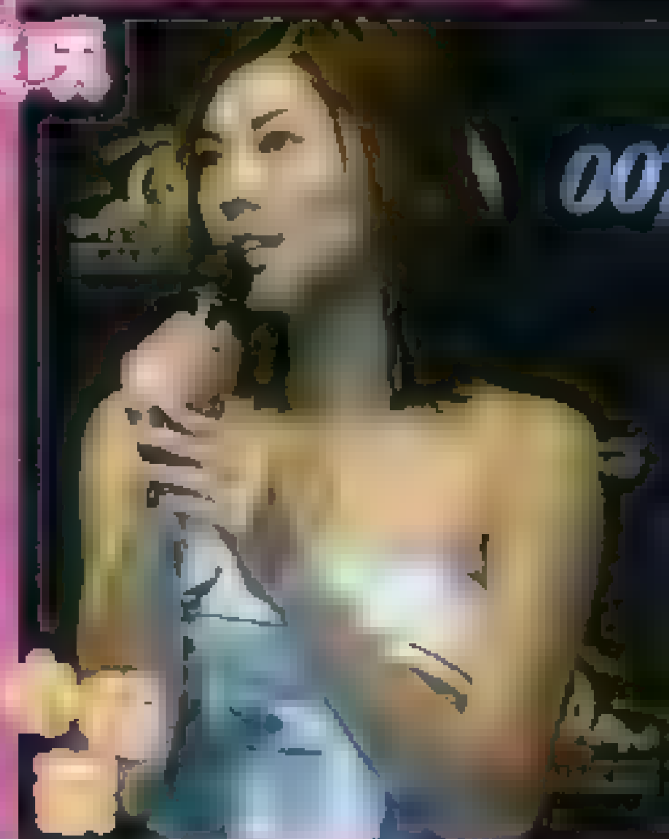
7.

皆川纯子在演绎男声方面最成功的经典莫过于为越前龙马配音了，那低低的声线仿佛天然生成的一样，没有半点不自然的味道，更没有普通男声女优的通病——沉而不亮。想想越前龙马拿着球拍拽拽地指着对手说道："まだまだだね(你还差得远呢)"时那臭屁的神情吧，这可是足以载入史册的经典台词之一呢。





游戏名	角色	机种
《网球王子》系列	越前龙马	多机种
《心跳回忆3 在约定的地方》	神条芹华	PS2
《樱大战Ⅴ》	莎吉塔	PS2



第五组 特殊组

在全部的最后，我们发现，有一些MM是难以归入到任何一组的……她们都分别有着不同的特点，但是……我们无法将她们……

大谷育江

Ohtani Ikue

出生地	东京
生日	8月18日
血型	B
兴趣	扑克、日本舞、芭蕾

1.

大谷育江拥有超乎寻常的可爱声线，这使她担任配音的角色多为孩子或小动物。在超人气作品《口袋妖怪》中，大谷育江成功地将感情充分地融入到皮卡丘幼嫩又略带沙哑的声音中，令原本只能够发出"皮卡"和"丘"叫声的皮卡丘，透过音调的调整和发音长短的细微变化，展现出人性化的一面。其异常可爱的声音配合皮卡丘惹人喜爱的形象，使无数人为之倾倒。此外，在著名的《ONE PIECE》中，她还是驯鹿乔巴的声优，其"卡哇伊"程度照比皮卡丘亦不逞多让。





游戏名	角色	机种
《口袋妖怪》系列	皮卡丘	多机种
《ONE PIECE》系列	乔巴	多机种
《莎木Ⅱ》	黑芳梅	DC
《To Heart》	雏山理绪	PS
《深渊传说》	伊昂	PS2
《天诛》系列	菊姬	PS

藤原纪香

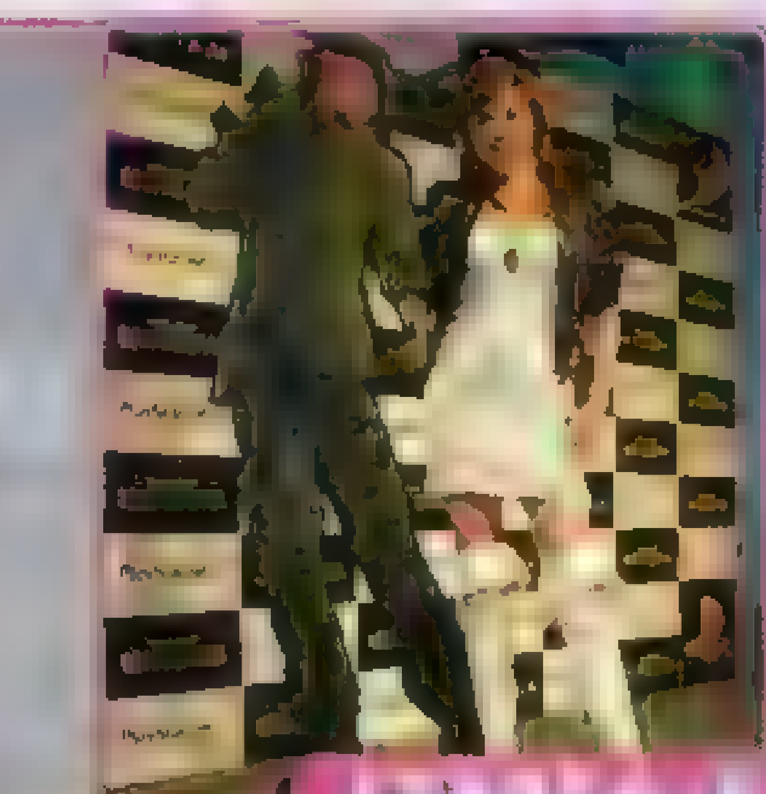
Norika Fujiwara

出生地	兵库
生日	6月28日
血型	A
兴趣	观看格斗技、篮球、钓鱼

3.

明星代言游戏通常能够具有化腐朽为神奇的力量，这款《密涅瓦计划》也不例外。在性感女神藤原纪香与发行商D3公司(以各种"乳摇"之类的猥琐设定在业内名噪一时)的感召力下，至少有二十万流着口水的日本男性玩家购入了这款素质着实令人不敢恭维的游戏。而与其同时发售的Capcom大作《混沌军势》虽同样拥有以押尾学、海东健、市川由衣等人组成的豪华明星阵容，却最终只落得个五六万销量的惨淡收场……





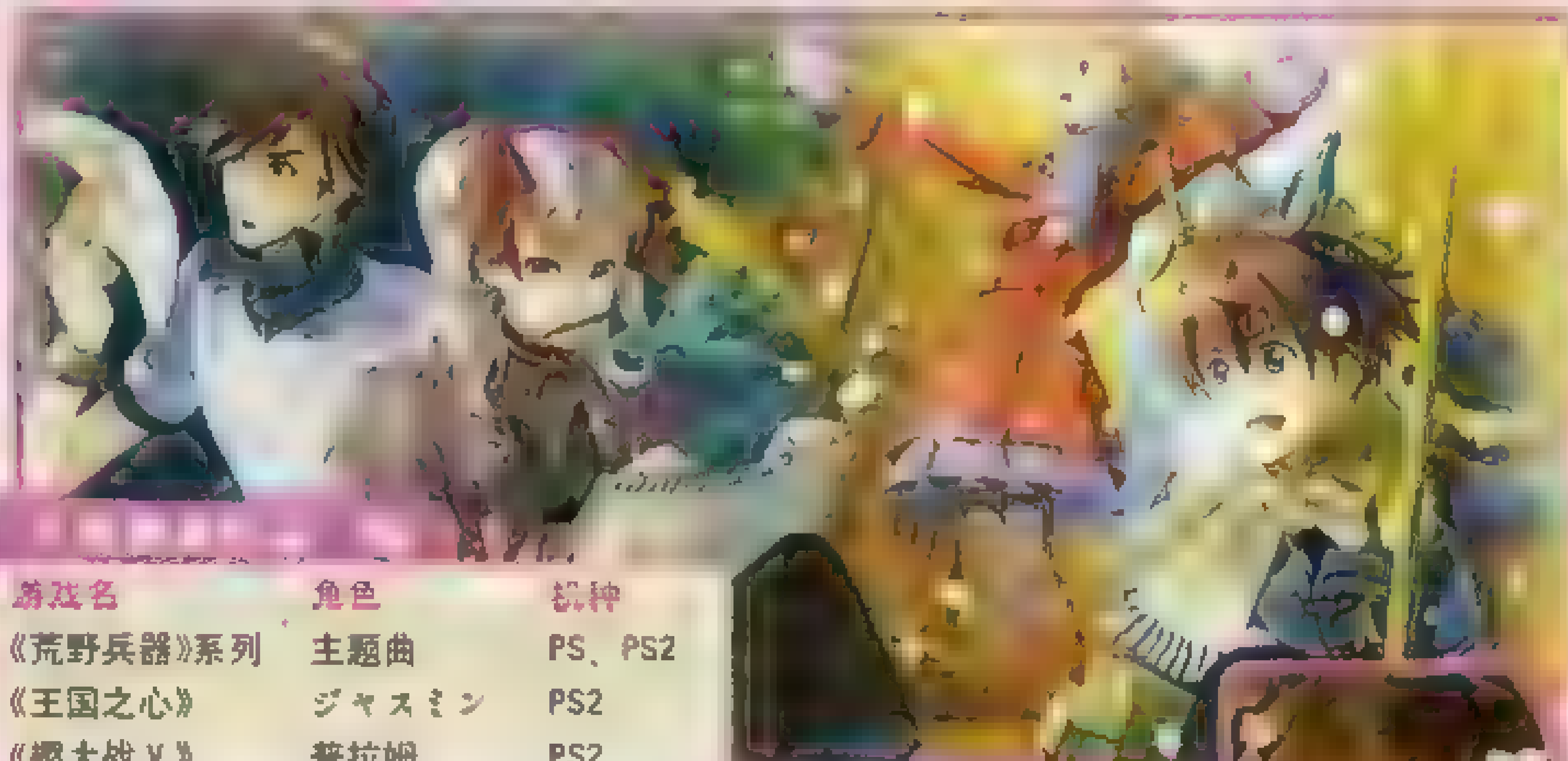
游戏名	角色	机种
《密涅瓦计划》	艾莉希亚	PS2

麻生かほ里

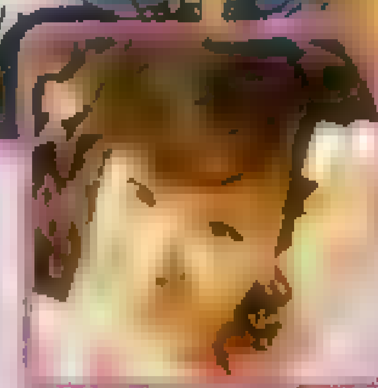
Asoh Kaori

出生地	不详
生日	6月6日
血型	不详
兴趣	不详

2.



游戏名	角色	机种
《荒野兵器》系列	主题曲	PS、PS2
《王国之心》	ジャスミン	PS2
《樱大战Ⅴ》	鲁拉姆	PS2



曾几何时，麻生かほ里演唱的主题歌已经成为了"《荒野兵器》系列"的一个传统。在今后的作品里如果没有她出场献唱的话，恐怕大家会反而感到不适应吧?

林原惠美

Hayashibara Megumi

出生地	东京
生日	3月30日
血型	O
兴趣	读书、料理、收集电话卡

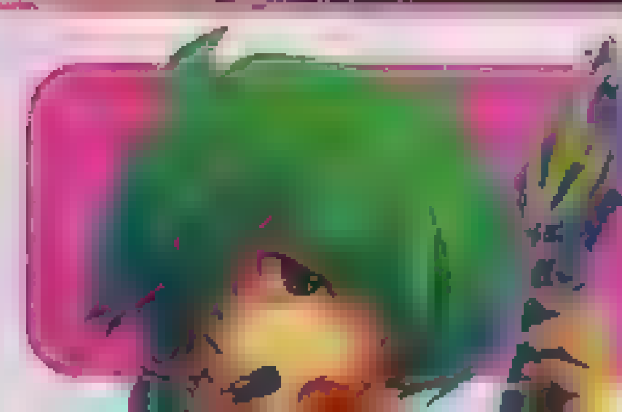
4.



游戏名	角色	机种
《EVA》系列	绫波丽/碇唯 暴走初号机/PENPEN	多机种
《3×3EYES》系列	佩	多机种
《COWBOY》系列	菲	多机种
《机动战士高达0080》系列	克莉斯	多机种
《LOVE HINA》系列	浦岛晴香	多机种



第二代日本声优的代表人物，连续五年GP声优九项大奖，著名配音角色无数……对于这样一位有着"声之女皇"之称的林原小姐，我们实在难以为她划定出一个固定的组别。她饰演的角色全部被她配得活灵活现：克隆少女、三眼族萝莉、机器人、高达驾驶员、烟卷御姐、企鹅、狮子、暴走的泛用人形兵器……上帝！谁能告诉我们她是什么生物来的?





经过两年的等待，《大神》终于与大家见面啦！不负众望，这款游戏绝对配得上"神"这个称号。单在创意这一环节上，本作就能得120分。独特的画笔系统贯穿整个游戏，所有的谜题、战斗都离不开画笔。水墨画风格的精美画面、动人的游戏配乐、源于日本神话的故事、良好的操作感，这些元素的完美结合轻而易举就能把人带入到世外桃源般的神话世界当中。游戏的谜题趣味十足而富有新意，出色的战斗系统为我们提供了多元化的作战方式，战斗画面亦极具视觉冲击力。游戏的流程虽长，却不会让人觉得乏味，经过数十个小时的游戏后，笔者仍然乐在其中。若在一周目游戏中就能选择跳过某些冗长的过场动画，这款游戏就更完美了。

系统详解

这款游戏的系统很有特色，极具创意的画笔系统渗透在游戏的每一个角落，我们不但能随时随地地使用画笔，还能使用画笔战斗，在拥有众多解谜要素的同时，本作出色的战斗 [illegible]

基本操作

L1：转换视点/按住进入第一人称视点

L2：地图

十字键：在菜单中移动光标

Select 进入游戏设置菜单

Start 进入道中扇(游戏菜单)

左摇杆：移动，若在游戏中控制大神不断移动，大神会进入二段、甚至三段加速。在静止的时候，按下冲撞键可以立刻进入二段加速。

右摇杆：移动视角

L3：调正视点。

R1：进入画笔模式，在该模式下玩家可以使用笔神的能力。除个别敌人外，在该模式下所有物体都处于静止状态。

R2：回避(需在道场学习)

△	平时：刨坑/特殊行动/作画 战斗：使用副武器(副武器)
○	平时：确定/对话/调查/吠 战斗：特殊技(需在道场学习)/吠
□	平时：冲撞/作画 战斗：使用主武器(表武器)
×	平时：跳跃/取消 战斗：跳跃

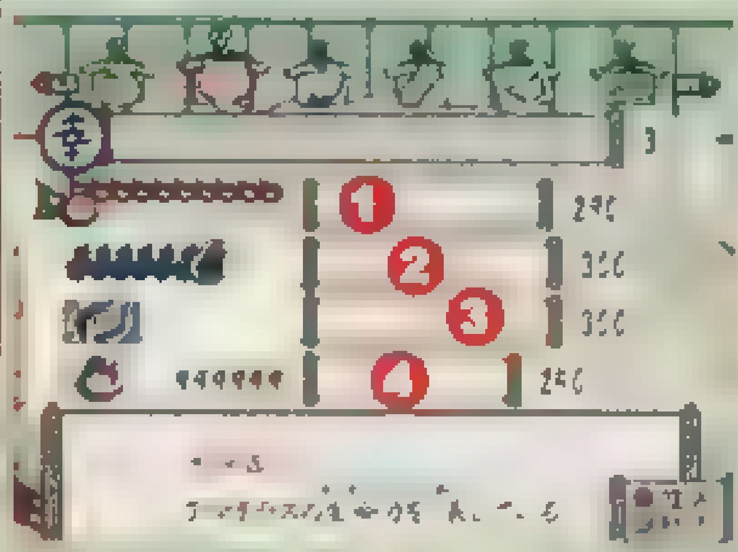
道中扇

道具

大家可以通过该选项使用道具、更换装备。目前的持金数、怪物牙数目、太阳碎片数目都会在该版面显示。

升级

利用在游戏中取得的幸玉升级大神的四种能力。1.升级大神生命值；2.增加大神携墨量；3.增加大神复活次数；4.增加大神最大持金量。

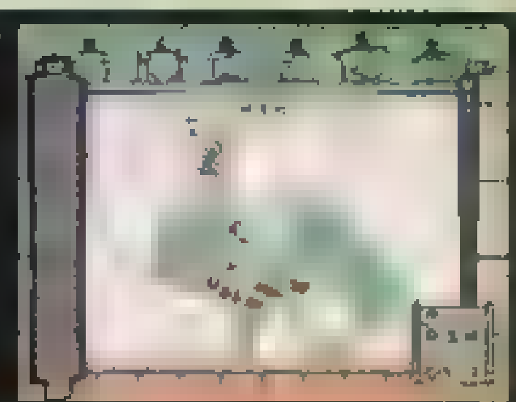


笔神

浏览当前所拥有的笔神能力。



地图



图例：大记录点／记录点／人鱼泉／笔神之像／任务目的地

卷物

该选项下的八个选项会随着故事发展逐渐开启，八个选项的作用分别为：

1、**虎之卷**：查看目前任务、游戏提示与讨伐任务列表。
2、**天道绘卷物**：查看游戏指南卷物、笔神新习得技能的使用方法，指南卷物可以在游戏过程中获得。
3、**妖怪绘卷物**：查看敌人图鉴，各种敌人的弱点也可以在此查看。
4、**指南书**：查看技能列表，技能需到训练师父处学习。
5、**动物图鉴**：查看动物图鉴，给游戏中的动物相应的食物就能把它们纳入图鉴中。
6、**鱼图鉴**：查看钓到的鱼的图鉴。
7、**古董品图鉴**：查看得到古董的图鉴。
8、**はぐれ珠**：查看当前はぐれ珠收集情况。

游戏界面



1.**太阳器**：大神的生命值。
2.**墨**：大神的携墨量，每用一次画笔就会减少一格。墨会慢慢回复，当墨用尽的时候，大神就不能使用画笔与武器。
3.**异袋**：在游戏中取得的食物都会被放到异袋里面，当异袋被装满的时候(显示为红色)，大神就会获得一次复活机会。
4.**钱袋**：该处显示当前金钱的数目。
5.**幸玉**：显示当前幸玉的数目。

战斗系统

本作采用的是地雷式的遇敌形式，在遭遇敌人后，战斗会在一个封闭的空间内进行。除了可以使用武器外，玩家还可以使用画笔的能力进行战斗。不断地连击敌人就能提升神格，神格会显示在战斗画面的左下角，绿色的神格能抵消敌人的三次攻击、黄色为两次、红色为一次。击破障壁上亮光的圆，就能从战斗中脱离。经常在战斗中逃跑会降低神格，在神格变成罚天的时候，大神的防御力就会降低。战斗结束后，玩家会获得一定量的金钱，获得金钱的多少会由战斗的评价决定，战斗的评价取决于与敌人战斗的时间及对敌人造成的伤害。战斗的评价由高到低依次为神、松、竹、梅、凡。



关键词解说

妖怪牙

妖怪牙最大的作用就是与西安京的宝帝交换神饰。在战斗中获得妖怪牙的方法有：用一闪攻击死后漂浮在空中的敌人；先用无礼技攻击敌人再将其打倒。在游戏读盘时，完成印爪子的小游戏也能获得妖怪牙，其中一个小游戏需要连续输入○键，另外一个则要在恰当的时候按下○键。

罗城门

怪物之门，消灭门内所有敌人后可为大自然恢复生机或取得重要道具。

人鱼泉

传送点，向人鱼泉投入"人鱼の古钱"即可在各个人鱼泉间进行传送。

幸玉

主要作用是提升大神的能力，幸玉可通过完成主线剧情、给动物喂食、帮助NPC、为四叶草添加色彩、恢复大自然的生机等方法取得。

太阳的碎片

每获得三个碎片就可提升大神的生命值一次。

はぐれ珠

收集齐散布在各个地方的はぐれ珠就能在二周目游戏中使用最强神饰"唯我独尊の数珠"。



三神器



镜

真经津镜	初始装备
神兽镜	打倒女郎蜘蛛后获得
冲津镜	用5万两在クサナギ村行商人处购买
边津镜	用15万两在神木村(100年前)行商人处购买
八咫镜	イリワク神殿得到冻神后获得

玉

链刃一样的武器，每一击的攻击力很低，但由于有极高的连击能力(连续按键可以提高连击数)，有时候对敌人造成的伤害比其余两种神器还要高。攻击范围很广，但是收招速度却十分慢。在空中使用玉也能用作回避敌人攻击的手段，但增加的腾空时间不如镜多。玉是最实用的副武器，作为副武器使用的时候，玉会成为枪一样的远程武器，依据玉种类的不同，玉有类似"机枪"与"霰弹枪"两种攻击方式。

全玉入手方法

足玉	アガタの森的巨大树干恢复正常后，从宝箱中获得
生玉	打倒赤カブト后获得
道返玉	打倒エキビョウ后获得
死返玉	用15万两在ウエペケレ行商人处购买
八尺琼勾玉	用50万两在箱周ヤマト天使处购买

剑

在一般状态下，剑的攻击范围有限，攻击速度慢，连攻击力也不出众，但剑的爆发力在三种武器中最强，蓄力攻击能大幅提升剑的攻击力，利用蓄力攻击可以一口气扣掉敌人的大量体力。剑的对空能力很差，需要用二段跳与玉(作副武器)补救。根据剑种类的不同，剑作为副武器使用时蓄力攻击有突进技与挑空技两种，两种招式的收招速度都比较慢。

全剑入手方法

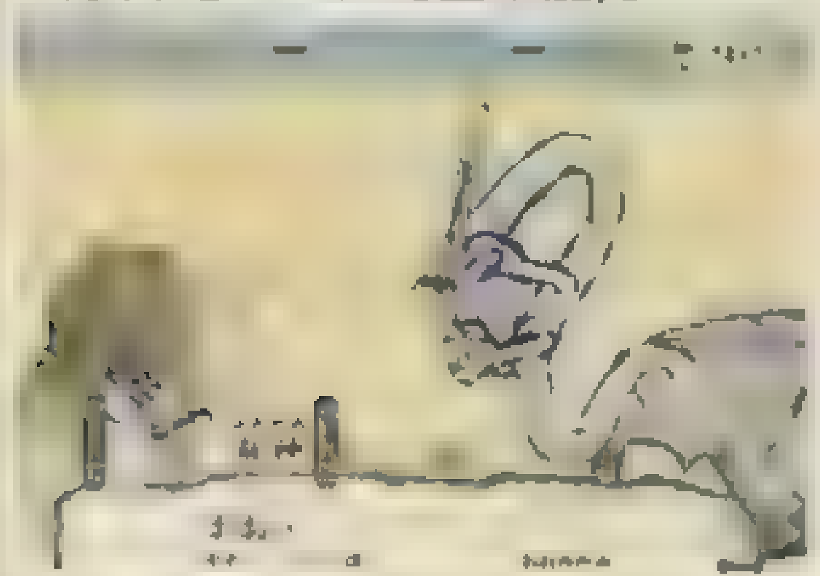
都牟刈太刀	打倒ヤマタノオロチ后获得
七支刀	用2万两在西安京(庶民街)武器屋购买
草薙剑	打倒[illegible]后获得
八握剑	用2万两在神木村(100年前)行商人处购买
天丛云剑	打倒真ヤマタノオロチ后获得

关于对话

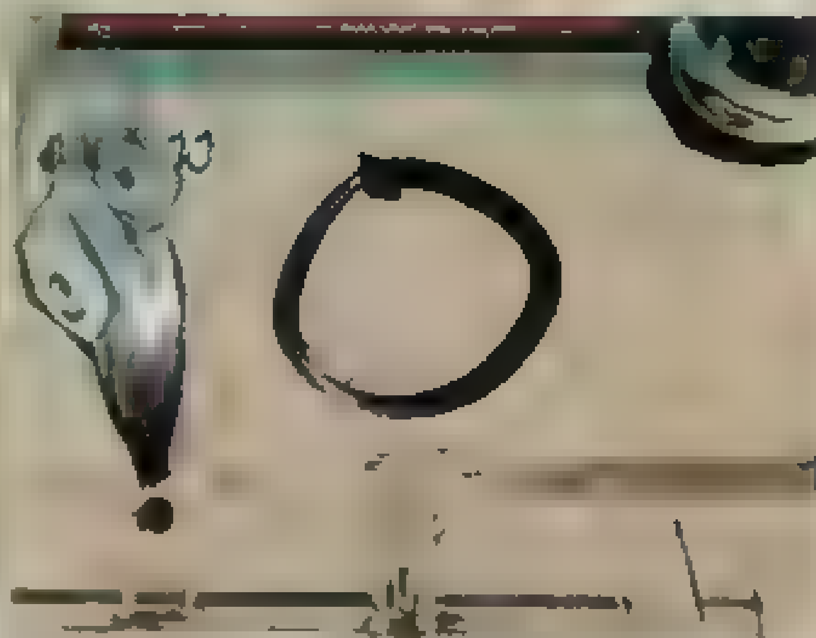
在游戏中，通常要与特定NPC对话数次才能推动剧情的发展。那么该如何判定是否完成了与该NPC的对话呢？若接近NPC时，NPC头上有个绿色的小箭头，就表示与该NPC的对话未完成。

画笔系统

画笔系统是《大神》最具特色、最有代表性的系统。游戏的大部分谜题都需要用画笔来解开，大神也需要借助画笔的能力才能打倒难缠的敌人。笔神的能力也可以通过完成支线剧情来提升。接下来我将为大家介绍十三神的基本能力：



太阳神 光明



作用：在天空中画出太阳，赋予大地光明，让黑夜马上变成白天。



苏神 画龙



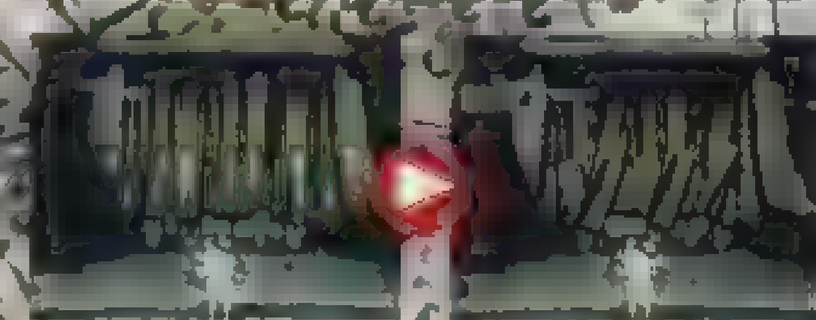
作用：修补被破坏的物体、断裂的通道与桥梁。



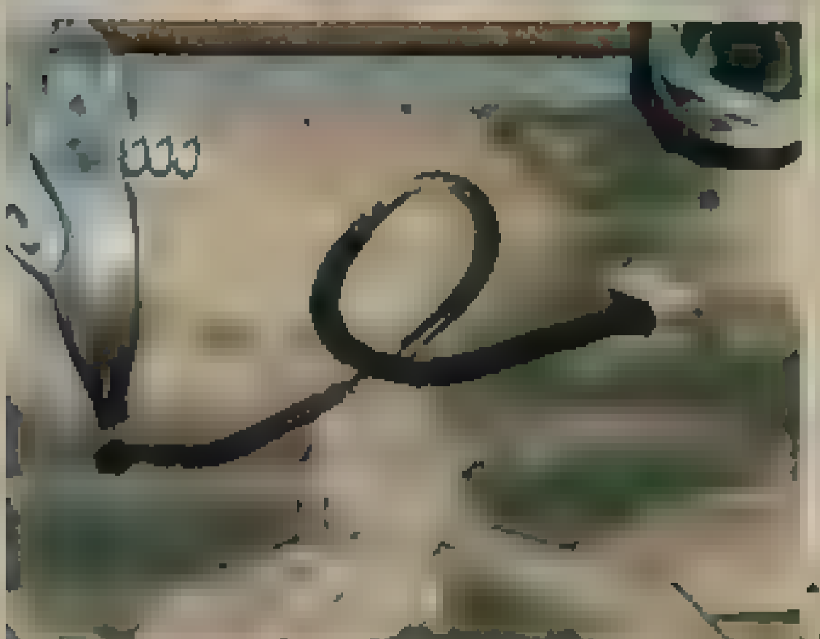
断神 一闪



作用：切断物体与敌人，打开水中的宝箱。



风神 疾风



作用：刮起一阵风，可吹熄火焰、吹动物体。



燃神 红莲



作用：把火引到指定目标上，可融冰、点火、攻击敌人。



幽神 雾隐



作用：把物体移动的速度减慢。习得"雾隐 雾飞"后，可以直接移动到记录点。



壁神 壁足



作用：在有壁神石像的地方画出一条攀爬通道。



技能的学习

在游戏中大神可以在武道场学习新的技能，技能的种类会随着故事的发展逐渐增加。而笔神能力的强化，则需要完成支线剧情才能学习。



技名	价格	说明
镜业 四洗	5千	镜神器的连击次数增加到四次
镜业 伍洗	2万	镜神器的连击次数增加到五次
神业 镜鸣	4万	主副武器同时装备镜时，攻击力上升

技名	价格	说明
玉业 檄魂	7千	勾玉神器的连击次数增加到六次
玉业 烈魂	3万	勾玉神器的连击次数增加到八次
神业 魂继	5万	主副武器同时装备勾玉时，攻击力上升

技名	价格	说明
剑业 参斩	4万	剑神器的连击次数增加到三次
剑业 四斩	5万	剑神器的连击次数增加到四次
神业 剑舞	6万	主副武器同时装备剑时，攻击力上升

技名	价格	说明
神业 无礼	10万	用此技攻击非防御状态下的妖怪，有很大机会让妖怪掉落妖怪牙。
神业 无礼讲	200万	用此技攻击非防御状态下的妖怪，有很大机会让妖怪掉落复数妖怪牙。

技名	价格	说明
神业 かわし身	1万	回避
神业 あびせ身	3万	回避带攻击判定
神业 神空	2万	二段跳
神业 跳击	3万	二段跳带攻击判定
神业 穴掘り大名	3万	高级刨坑
神业 石头	1万	能用头撞开坚硬的石头

道具解说

[illegible]

道具列表

名称	价格	作用
饵袋(豆)	500	给吃豆类动物喂食
饵袋(草)	500	给吃草类动物喂食
饵袋(肉)	500	给吃肉类动物喂食
饵袋(鱼)	500	给吃鱼类动物喂食
神骨顶	500	补充3格体力
中神骨顶	1500	补充10格体力
大神骨顶	2500	体力完全恢复
破魔札	4000	对周围的妖怪造成小伤害
中破魔札	7000	对周围的妖怪造成中伤害
大破魔札	10000	对周围的妖怪造成大伤害

名称	价格	作用
报复のお札	10000	一定时间内无敌
无限墨	5000	一定时间内使用墨，墨槽不减
铭酒 钢のコブシ	2000	一定时间内攻击力上升
铭酒 钢のタマシイ	1000	一定时间内防御力上升
黄金砥粉	20000	强化神器威力
人鱼の古钱	1000	在人鱼泉处使用就能进行传送
黄金の桃	1000/15枚妖怪牙	装满异袋
旅のお守り	[illegible]枚妖怪牙	抵御一定次数的攻击
神の守り	[illegible]枚妖怪牙	抵御一定次数的攻击，效果比旅のお守り好

关于画笔

在某些需要使用画笔的情节中，大家可能觉得[illegible]把握。在进入画笔模式后，画笔将在正确落笔点之上，画笔的下方就会有一片浑浊。此外，大家还可以通过这片浑浊的颜色来判断自己所使用的是哪种笔神的能力。

爆神 辉玉

作用：画出炸弹破坏特定的墙壁、攻击敌人。



花三神 樱花

作用：让树木开花；在水中画出荷叶；连接在空中漂浮的花。



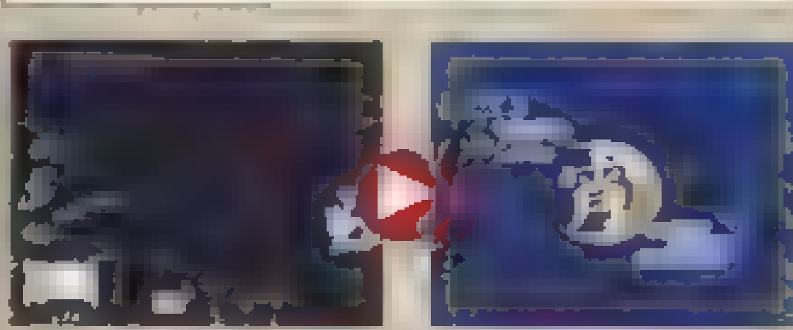
濡神 水乡

作用：让泉水喷射，把水引到指定目标上，可灭火。



弓神 月光

作用：在天空中画出月亮，让白天马上变成黑夜。



击神 迅雷

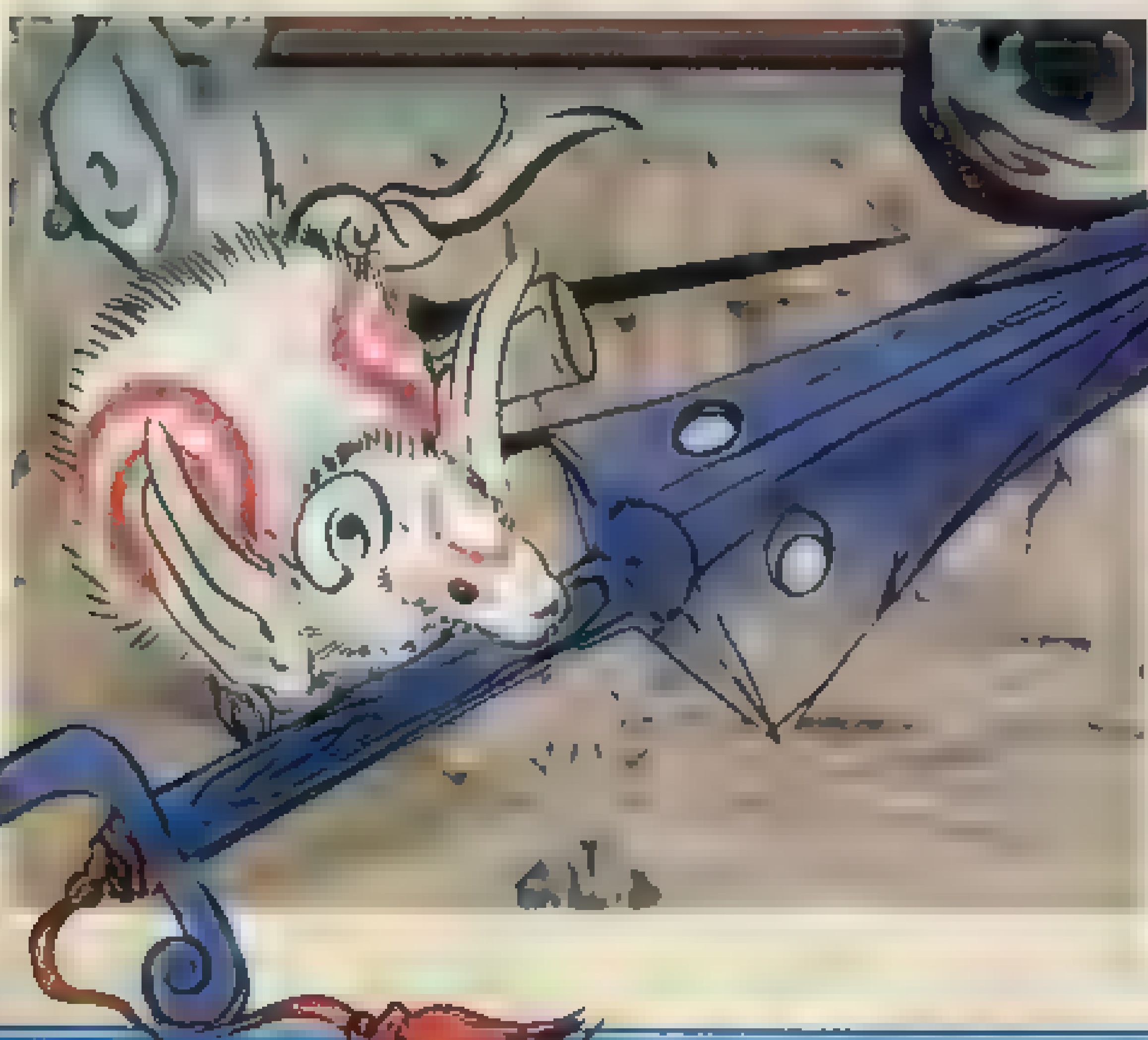
作用：把电引到指点目标上，可让物体带电、攻击敌人。



冻神 吹雪

作用：把冰引到指点目标上，可让物体结冰。





笔神能力强化一览表

技名	习得方法
红莲 爆炎	在高宫平完成打土拨鼠小游戏，用汤のみ与高宫平茶店老板交换黄金のマツタケ，把黄金のマツタケ带给西安京山猫亭的厨师。
一闪 二式	在两岛原北正北方小岛用一闪破坏石头，跳入洞中将6万两投进水池。
一闪 三式	登上カムイ(エゾフジ山麓)左上角一处平台，用一闪二式破坏石头，跳入洞中将36万两投进水池。
辉玉 二式	在两岛原北其中一个海岛处挖开地面，跳入洞中将12万两投进水池。
辉玉 三式	カムイ巨大树干的附近，用辉玉二式炸开地面，跳入洞中将30万两投进水池。
疾风 龙卷	在西安京购买1万两的鱼杆，带着它完成两岛原北左上方海岛的钓鱼游戏，再与两岛原北海猫亭内的厨师对话。
水乡 水飞	完成龙宫的掘地游戏后，跟水池边的舞娘对话。
水乡 惠雨	打败九尾后，回到西安京(贵族街)卑弥呼宫殿后的水池，把水池的水引至前方的四条石柱处。
迅雷 雷光	在神州平原找到满街跑的NPC，完成三次赛跑小游戏(需撞倒NPC)，得到カラクリ齿车。在获得壁足能力后，把道具交给西安京(贵族街)左上方塔上的ゲンナイ。
雾隐 雾飞	在西安京的宝帝康复后，用80枚妖怪牙与他交换"妖器 雾禁ビョウタン"。

神器

[illegible]	入手方法	作用
火避けの石筒	将辉夜姬送回家乡后获得	能在岩浆里移动
水捌けの石筒	九尾之章后用100个妖怪牙交换	能在水面上移动
魔除けの铃	用20枚妖怪牙交换	百鬼绘卷不会主动接近
金の招き猫	用50枚妖怪牙交换	吸引金钱与道具
スリの手袋	用70枚妖怪牙交换	有机会偷到敌人身上的物品
ご神木枕	用30枚妖怪牙交换	静止不动时消耗金钱恢复体力
早墨ヒョウタン	用100枚妖怪牙交换	墨的回复速度上升
唯我独尊の数珠	集齐100颗はぐれ珠	体力和墨无限，攻击力10倍

重要道具 黄金砥粉

[illegible]个商人处购买，而且只能从每个商人处购买[illegible]砥粉的取得方法[illegible]



关于寻宝

寻宝的时机一般是夜晚，许多隐藏在地下的宝箱与四叶草都会在晚上发出绿色的光芒，只要刨开发光的地面就能让它们冒出地面。



流程攻略

游戏的故事、人物几乎都源于日本的神话故事，我们的任务就是打倒八岐大蛇、九尾狐这些传说中的妖怪，从它们的手中拯救世界，让生机再临大地，救人们于水深火热之中

八岐大蛇之章

壹 天の川 イザナギ窟

1.剧情过后进入前方发光的洞穴，一边熟悉操作一边前进。

2.来到残缺的水道前，走上右边的斜坡，用画笔把星座缺失的星点上，得到苏神“画龙”的能力。

3.用画笔修好残缺的水道，然后游到对岸。

4.走到イザナギ窟的尽头，用画笔修补石像的断剑。

5.点星后获得断神“一闪”的能力，用一闪破坏一块石头后，再次用一闪破坏拦路的木门，之后由原路返回。



6.用一闪切下树上的大桃。

贰 神木村

1.剧情过后从斜坡下来，在岔路处走左边上山，到达圆形祭坛后发生剧情，然后下山进村调查变成石头的村民，最后回到祭坛处用画笔在天空中画个太阳。

2.来到村庄在地图南方的入口与行商人对话后，进入与敌人的战斗。用一闪破坏手持琵琶的敌人的防御即可消灭敌人。



3.消灭敌人后进入村庄右下方的小屋，撞开拦路的大罐进入地下室，撞醒睡在里面的大剑士スサノオ。

4．先与村入口的行商人对话，再回到小屋旁边与スサノオ对话，到田里跟クシナダ对话后，用画龙的能力将小屋旁的水车修好。

5.进入有水车的小屋与クシナダ对话，拾起地上的酒拿回去给大剑士，对话数次后用一闪帮大剑士完成奥义，来到村口用一闪破坏拦路的巨石。

叁 花咲谷

1.由神州平原进入花咲谷，消灭火堆旁边的敌人。

2.枯木投出的石头可用一闪打回去，也可以选择避开它们前进。

3.来到巨型壁画处遭遇敌人，会潜地的敌人可在其爬上地面之前判断他面对的方向，绕到他背后攻击他即可轻松将其打败。

4.为壁画画上太阳，前进至幼苗所在的广场，用一闪破坏一旁的木门。





5.在道路的尽头帮助スサノオ完成奥义，把圆球推到幼苗所在广场里，再把它推到高台上的水池里面，站到瀑布前的平台上，为天空画上太阳。

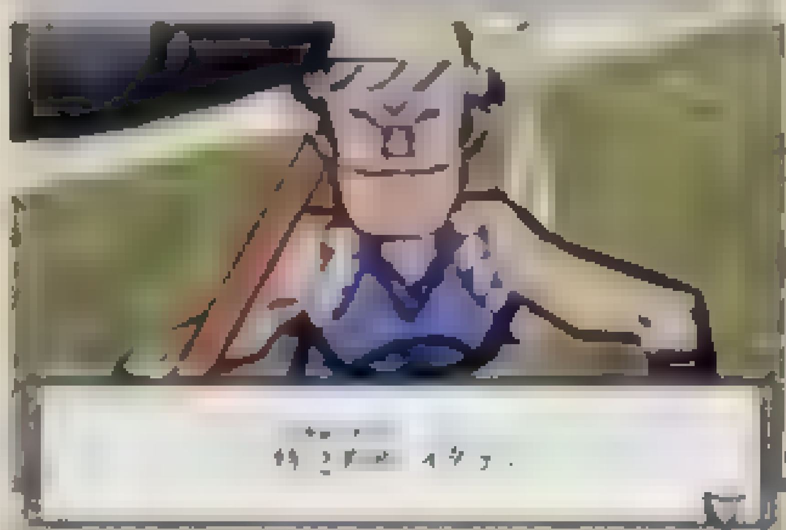
6.点星后获得花神“樱花一”的能力，用画笔让巨型树干的开花。花开后获得第一块太阳碎片。

7.原路返回，投石的枯木可以用一闪将石头返回，再用画笔使其开花，有妖气的地面用画笔把它涂满就能让地面恢复原状。

肆 神州平原

1.用画笔让神州平原的巨大树干开花，此时依据地图中的标识可以到道场学技能，破坏道场一旁的罗城门可以让人鱼池恢复原状。

2.在通往十六夜の祠通道入口旁的神社里，跟阴阳师对话获得“妖怪手配书”(讨伐任务书)。出门后遇敌，消灭敌人后，用画笔把相应敌人的名字画掉。讨伐目标是随机出现的，但是每本讨伐任务书的讨伐目标都是同一种族的妖怪，此处针对的怪物是天邪鬼。完成所有讨伐任务后回复阴阳师获得黄金砥粉。



3.进入十六夜の祠通道入口调查后离开。

4.在爆竹师的屋子前遇到飞鱼敌人，用一闪即可轻松将其解决。晚上到花火师的屋子里面跟花火师对话，然后按照壁画的指示在盘中画一个炸弹。点星过后获得爆神的能力，利用爆神的能力可以炸开数处有裂缝的墙壁与地面。

5.调查水道入口处的木板后回到神木村。

伍 神木村

1．使村里十五棵树都盛开后，到祭坛处找橘子爷爷，用花神的能力帮助橘子爷爷让大樱树开花。

2.点星后获得花神“樱花二”的能力，用画笔画出荷叶取得湖中的太阳碎片。

3.离开神木村，利用画荷叶与爆竹的能力通过神州平原的水道到达アガタの森。

陆 アガタの森

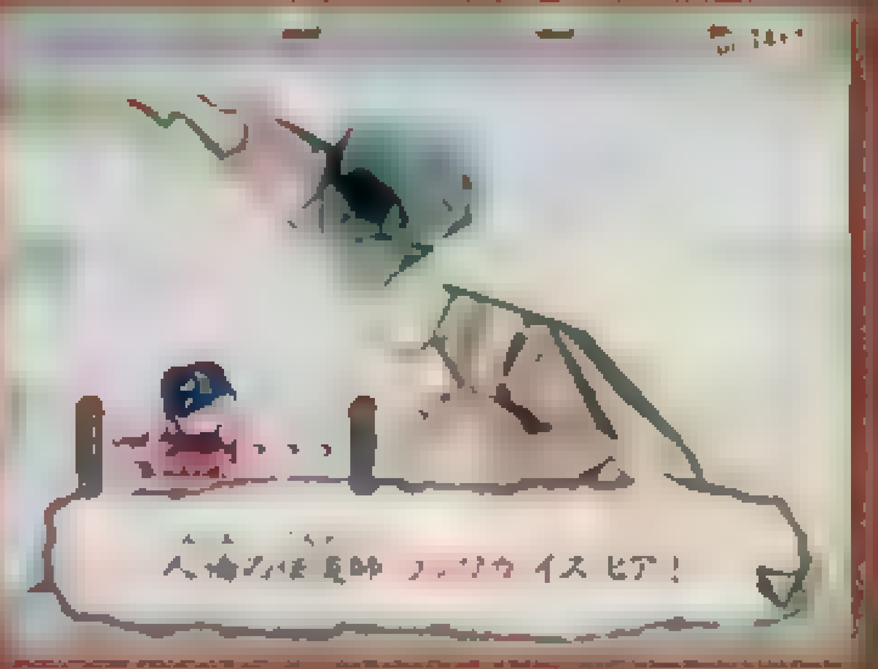
1.沿路向下跑，进入洞穴内的屋子得到“ぼくせんババの鉴定书”。

2.由洞穴出来，沿着湖边的小路进入瀑布下的洞穴。用炸弹炸开尽头的墙壁，再让巨大树干开花，最后撞开宝箱获得新武器足玉，赶快装上吧。

3.离开洞穴后进入与ウシワカ的第一次战斗。

BOSS战 ウシワカ

ウシワカ的攻击方式不多，而且攻击速度也不高，只要注意其出招前的准备动作就能轻易回避他的攻击，若利用跳跃攻击也可以有效回避他的攻击。另外，用炸弹也能对其造成可观的伤害。在其变成[illegible]色的时候可以用一闪攻击他。



柒 アガタの森

1.在アガタの森恢复原状后，可在行商人处购买两个“黄金砥粉”，在牙商人处交换神饰。

2.分别与カリウド和コカリ对话，撞击コカリ后进入钓鱼的小游戏。



3.首先用画笔连接鱼杆与鱼，注意看画笔下的提示。在把鱼钩上后把，往与鱼行进方向相反的方向向左或向右拉动鱼杆，把光标保持在力量槽的绿色地带。之后输入画面提示的按键把鱼拉起来，最后用一闪攻击鱼。钓三次鱼。

4.带着钓竿进入地图右下方的“ツタ巻遗迹”。

升级的妙用 在有足够幸玉提升生命值的时候，先不要升级。在生命值很低、需要补充的时候，提升生命值等级就能一次过补满生命值，这可以为大家省下不少道具。

捌 ツタ巻遺迹



1.进入遗迹后往右走，行进途中记得用花神打开花蕾取得道具。来到有瀑布的水池处，利用画荷叶的能力攀上对岸的通道。

2.继续前行，遇上花蕾一样的妖怪，在画面有提示的时候用开花的能力就能让它露出核心，攻击它的核心即可获胜。这之后回头把圆球推到机关处。

3.进入旁边的机关门，再打倒两个敌人。在天空中画个太阳，利用长大的蘑菇向上攀。

4.用炸弹炸开挡路的墙壁，不断前进通过一段会倒塌的道路遇上一个带锁的铁门。往下跳，撞击一旁会说话的墙壁，依次用画笔点它的弱点即可获得开门的钥匙。

5.利用钥匙开门，继续前行遇到一条断裂的桥梁，用画龙即可通过。

6.破坏圆形高台旁的三个罗城门，再次在天空画上太阳，通过长大的蘑菇往上爬。破坏瀑布上方流出毒水的罐子，在一旁的宝箱中取得遗迹地图。

7.回到巨大石像前，通过水中的浮台进入发光的洞穴。使洞内有妖气的三个地方恢复原状，点星后获得“樱花三”的能力。

8.利用新的能力与空中漂浮的花朵向上移动，到达石像外面用同样的方法登上石像的顶部。

9.用画笔分别把石像顶部的四个挂钩连到四朵花上面，跳进刚打开的洞穴之中，经过一条长过道后进入与女郎蜘蛛的战斗。

BOSS战 女郎蜘蛛

虽然BOSS的攻击方式多样，但却不难回避，只要环绕着场地跑都即可回避大部分的攻击。首先把女郎蜘蛛的尾部与周围的花朵连接起来，在画笔模式下多移动视点会对大家有所帮助。将两朵花连到BOSS的尾部，BOSS就会露出其核心，这时攻击就可以对BOSS造成伤害。切记不要贪心，在攻击BOSS数次之后，就要从BOSS身上离开，否则会被BOSS夹进体内。战斗之后获得“神兽镜”。



玖 高宫平



1.前往アガタの森下方的河流处进入小游戏，这里需要在限定时间内用画笔把岸边的花朵连到木桩的六个挂钩上。小游戏过后通过木桩到达高宫平。

2.用炸弹炸开道路一旁的墙壁，不断前进会进入与ウシワカ的第二次战斗，战斗方式与第一次大同小异。

3.战斗过后继续沿路向上移动，用画龙修补断桥，再让巨型树干开花。

4.破坏河流边的一扇罗城门，可以让人鱼泉恢复原状。

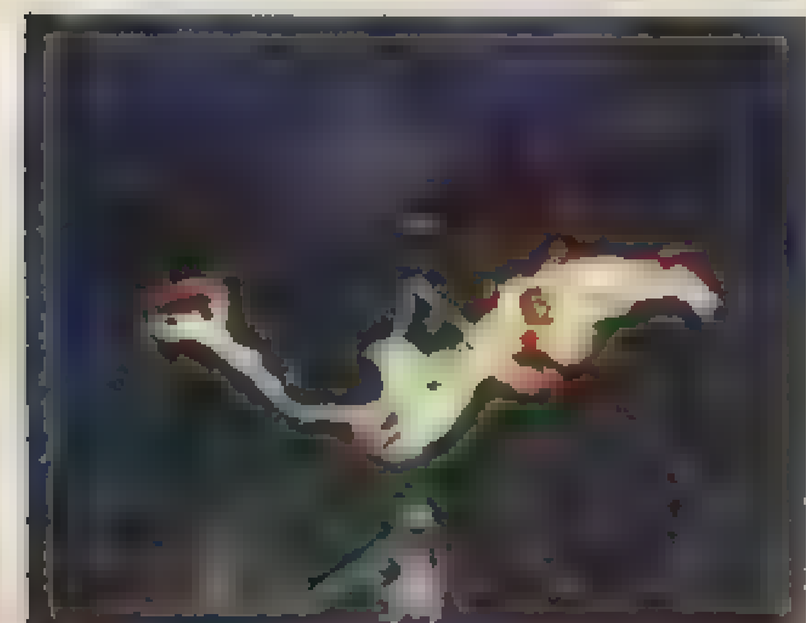
5.从地图下方的通道进入クサナギ村。

拾 クサナギ村



1.沿着大路前进，与神社前方的フセ姫对话。消灭数个敌人后，再次与フセ姫对后，之后就要寻找八犬士了。

2.首先来到A点，用画笔连到高处的花朵上，在一个山洞内找到“孝狗”，对话过后对其使用饵袋(肉)；把B点有妖气的地面恢复原状，找到“信狗”，给它食物；进入宿屋旁边スサノオ所在的道路，跳上有一条梯子的高台，来到C点用炸弹炸开墙壁，同样要给“礼狗”喂食；沿着上述的路继续前进，到达D点竹取翁的房子，用一闪切断屋子旁发光的竹子，给“智狗”喂食。



3.找到四犬士后，回到フセ姫的神社会遇到“悌狗”，与其对话后进入战斗。多利用跳跃攻击，在“悌狗”发光的时候，可用一闪打断它的攻击，在其变色的时候可以用一闪攻击它。击败它后与フセ姫对话，她会让你去找剩下的三犬士。

4.在离开之前，先在行商人处购买黄金砥粉，武器“冲津镜”也可以在这里用5万两购买。

拾壹 高宫平 笹部乡



1.前往高宫平北方的舌切りジジ的房子，通过房子右边的木条到达二楼，用炸弹把有裂缝的地面炸开。等待夜晚，把舌切りババ拖到月光之下，她就会打回原型。利用一闪的能力消灭两只鸟天狗，救出チュンジャク，之后与チュンジャク一同前往一旁的笹部乡。

2.进入地图北方的笹部乡，剧情过后进入前方的房间。搭电梯到二楼可以获得不少物品，回到一楼走进右边的通道。

3.与挥舞火把的小鸟对话后，完成掘地的小游戏。在小游戏中必须活用刨坑、撞击与画笔的能力，对着NPC使用一闪可以改变他们的移动方向、对他画圆可以增加他的移动速度。在最底层闪光的地面处刨坑即可完成小游戏。



4.点星之后获得濡神“水乡”的能力，利用濡神的能力把水引向着火的小鸟，之后用画笔让泉水喷射。到达上方高台后，把水池里的水引到一旁的巨型竹筒里面打开机关门。

5.在竹林小路与哭泣的小鸟对话，然后来到竹林的最深处，用一闪砍断发光的竹子找到“义狗”。与其战斗后即可离开，战斗要点跟之前的与“悌狗”的战斗一样。战胜“义狗”后前往アガタの森。

拾贰 アガタの森



1.在地图左上方找到クシナダ，与其对话后用画笔把水引到酒桶里面，重复数次后即可把酒桶装满。之后用一闪帮スサノオ完成奥义。

2.在地图有标记的地方找到コカリ，帮助他钓到大鱼。点星后得到弓神“月光”的能力。多利用把白天转变成为夜晚的能力有助于寻宝。

3.与“仁狗”战斗后，前往神木村。此后回来找コカリ就能进行钓鱼的小游戏。

拾叁 神木村 クサナギ村

1.回到神木村，在白天完成挖萝卜的小游戏，用画笔把时间切换到晚上；再与“忠狗”战斗，之后回到クサナギ村。

2.在クサナギ村神社内与フセ姫对话，之后从神社旁边的山路到达风神宫所在洞穴，与门前的鬼魂对话后进入风神宫。

拾肆 风神宫



1.来到水塘前，先进入右边的通道破坏罗城门取得钥匙，此处遇到的敌人需要先把其打至变色，再用一闪攻击它。

2.带着钥匙进入另一条通道，破坏道路尽头的锁。

3.利用炸弹启动升降机，战胜第二层敌人获得第二条钥匙。破坏三层的锁，前进至风神宫最顶部。

4.按与妖气相反的方向画风，成功3次后点星获得风神“疾风”的能力，用风吹动门上的风车开门。

5.出门后在对面暗道的尽头得到太阳碎片，在返回地面的途中用风吹灭宝箱上的火取得风神宫地图。

6.离开电梯所在的房间，用风吹动移动平台上的风车(注意风向)，来到另一条长廊。

7.此处有多个着火的宝箱，可以用风神的能力取得。利用漂浮的花朵登上一处横梁，用风吹起一旁的画卷，通过画卷到达正前方的高台。

8.利用风神的能力通过有数个喷火点的通道，之后进入与赤カブト的战斗。

BOSS战 赤カブト



BOSS双刀的攻击范围比较广，他会使用火焰环与冲撞攻击，还会跃起压向大神，最好不要正面与它硬碰，绕到它的侧面或者背后跳起攻击它吧。攻击数次后，BOSS的装甲就会脱落，此时用风把它身上的火吹灭，再攻击它，如此重复即可[illegible]完成奥义[illegible]BOSS战后获得武器“生太”。

钓鱼点 在某些特定剧情完成后，到アガタの森的コカリ、两岛原北海岛上的渔夫、西安京(贵族街)人鱼泉附近的渡船、カムイ的[illegible]处，可以玩钓鱼的小游戏。把鱼以高价卖给高宫平的商人，可以增加不少收入。

拾伍 十六夜の祠



1.在クサナギ村宿屋的二楼可以接到讨伐任务，本次讨伐妖怪的种类是骸金鱼，完成讨伐任务后得到黄金砥粉。

2.前往"孝狗"所在洞穴外的通道，在通道的尽头用风把鲤鱼旗吹起，跳上前方的高台获得太阳碎片。

3.回到神木村，剧情过后离开村子把クシナダ带到十六夜の祠

4.由断裂的通道跳下进入钟乳洞，破坏钟乳洞深处的罗城门，得到邪鬼面纱。在上面随意涂鸦后，进入有两个天邪鬼把守的门。

5.进入一旁的通道，利用花神的能力打开大锅的盖子救出料理师，与料理师对话，他会让大神去找四种材料。

6.带着钥匙打开一层有锁的门，连续使用花神的连接能力到达房间的另一侧，用一闪攻击机关开门。破坏门内的罗城门后，在箱子里获得第一种材料。

7.原路返回，使用两次濡神的能力让两处泉水喷射，以此登上第二层。进入第二层没有锁的房间，跑到桥对岸再返回，桥会断裂。

8.破坏桥下面的罗城门，爬上一边的高台把水池里的水引至竹筒内。通过一旁的喷泉由管道离开，击倒一个敌人后，用一闪攻击单眼机关，之后利用喷泉回到第一层。

9.到第一层中央的升降台处，用一闪攻击天邪鬼让升降台降到最低，之后进入一旁的通道。调整视角，用一闪攻击同时攻击四个单眼机关。

10.调查房间里面的巨型冰块后进入战斗，先用炸弹炸晕圆盘敌人再攻击就能把敌人打倒。点星后获得燃神"红莲"的能力，把火引向冰块让其融化。由一侧的门离开后，与升降台的天邪鬼对话启动升降台。

11.进入旁边的门，破坏罗城门后打开宝箱得到第二种材料。融化旁边的冰回到第一层中央大厅，利用一旁的花弹射到第二层。

12.回到断桥所在的房间，用画笔修补断桥，再融化拦路的冰块。破坏门内的罗城门，进入一旁有冰块阻挡的房间得到钥匙。

13.利用钥匙进入第二层的流沙房间，撞击石球把它推到机关上，途中遇到的大坑需利用风神的能力让道路显现，在机关的旁边得到十六夜の祠的地图。

14.在商人的旁边用花神的连接能力登上第三层，通过用风吹起的画卷来到旋转大炮所在地。看准时机点燃大炮轰破对面的墙壁。

15.用花神的能力到达破壁处，由破壁进入一条长廊。用风吹落高处的火球，把火球吹到长廊的尽头，利用火球上的火融化冰，途中挡路的石头可以用一闪摧毁。融化挡路的冰块，破坏里面的罗城门得到最后的材料。

16.回到大锅处，把所有材料交给料理师。连续撞击升降台旁边的大钟八次，利用升降台到达八岐大蛇的王座。登上环形的蛇道路，跑到道路尽头进入与大蛇的对决。

BOSS战 ヤマタノオロチ

用武器攻击大蛇一次后，下方的酒池就会打开，大蛇的八个头分别对应不同属性的攻击，它们所发出的攻击都不难回避。在大蛇发出攻击后，它会把嘴张开，此时用画笔把酒引到它的嘴里（其中水属性、雷属性、土属性头需要在它们进攻后攻击它们，才能让它们张开嘴）。对一个蛇头灌两次酒就能让蛇头晕倒，把其中三个蛇头灌倒以后，即可爬上中央的高台攻击上面的大钟，用神兽镜作主武器，生玉作副武器攻击大钟十分有效。击破大钟后进入第二阶段，此阶段大蛇的攻击与第一阶段相同，但会有火球从天而降。灌醉它们，将它们逐个击破。打倒大蛇后，スサノオ就会出现，先在天空中画个月亮，再帮助他完成奥义，这之后得到新武器"都牟刈太刀"。

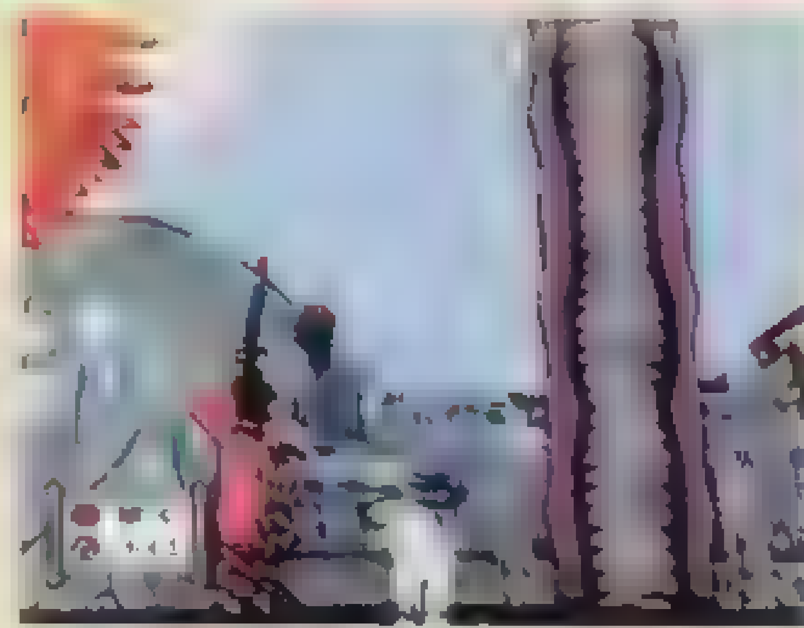


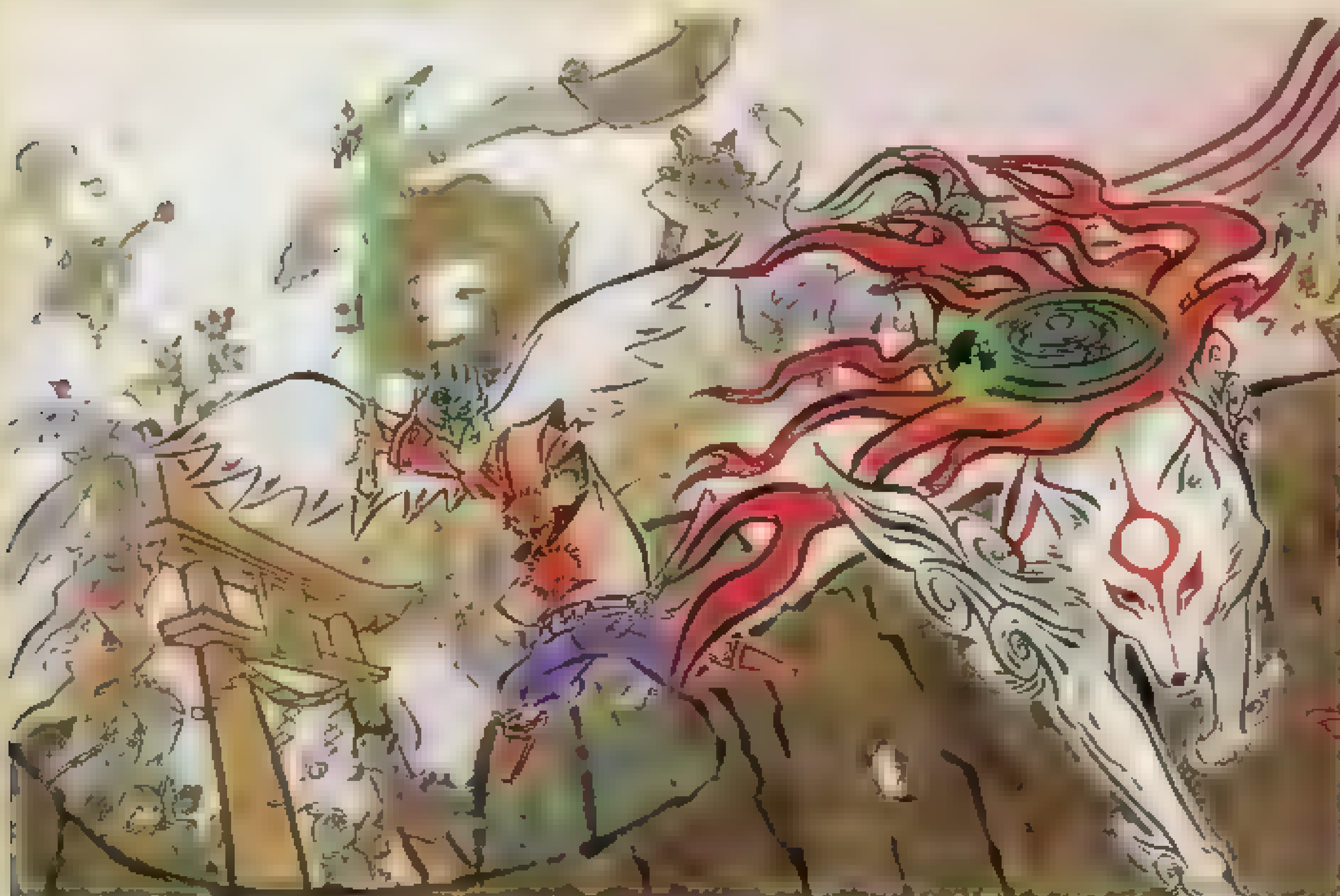
九尾之章

壹 关所

1.在神木村游走一番之后买数个人鱼の古钱，利用神州平原的人鱼泉移动到高宫平，通往关所的入口在地图的左侧。在前往关所的路上会发现一个男人站在树叶堆前，用风把树叶吹开，之后再与男人对话，完成寻宝小游戏后得到太阳碎片，这里的小游戏需要大量的墨才能完成。

2.与大桥前的弓箭手对话，只要利用画笔点燃他射出的箭，大桥就会降下。通过大桥进入两岛原。





贰 两岛原

1.走到寺庙一旁的小路尽头，用炸弹炸开墙壁。用画笔通过酒桶把水一步步引上山顶枯芽处，让巨型树干开花。

2.到水中的道场学习"神业 神空"(二段跳)与"神业 穴掘り大名"(高级刨坑)。

3.寺庙右边小路左边墙壁有一处凹进去的地方，内有一片坚硬的地面，用高级刨坑进入，打倒女郎蜘蛛后获得太阳碎片。

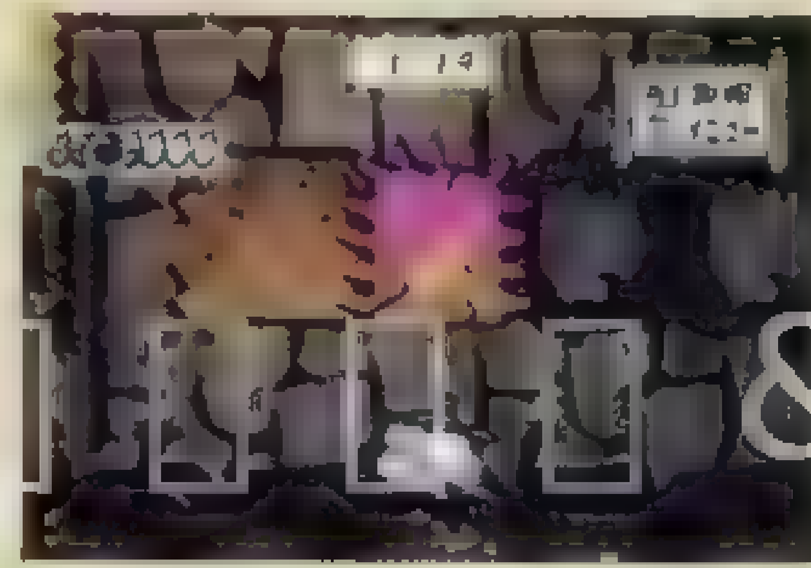


4.前往地图左上方的西安京，途中遇到的带伞妖怪，需要在其拿起雨伞防御的时候用画笔画风才能攻击它，消灭敌人后进入西安京。

叁 西安京

1.来到西安京(庶民街)后，在武器商人处可以买到七支刀与黄金砥粉。夜の山猫亭内可以接到讨伐任务，这次目标怪物种类为轮入道，完成任务后得到黄金砥粉。

2.开完所有宝箱后到河道的



左上角找到宫大工ナグリ，完成挖掘水源小游戏后，河道再次充满河水。

3.到商人处买"名竿 雪宗"与"快竿 鲔丸"(学习风神技能时候需要用到)，之后进入西安京(贵族街)，协助破戒僧钓鱼。

4.桥恢复正常后继续前进，与屋内的僧尼ツヅラオ对话，随便施展一种画笔的能力后，再次与ツヅラオ对话。然后由一旁的门离开。

5.出门后前往地图右边有绿雾冒出的房子，在有卫兵把守的门左右边找到任务道具，把道具带回去给ツヅラオ。

武器进阶"玉" 在用玉作副武器时，"机枪式"的玉拥有较大的射程，但攻击力却很低，"霰弹式"的玉射程较短，单发命中的攻击也很低，但若用它在近距离攻击体型较大的敌人，所有"子弹"同时命中敌人会造成不少的伤害，这是BOSS战的利器之一。

肆 难破船

1.完成与ツヅラオ的对话后，回到二岛原。前往二岛原陆地右下方突出的海角，用二段跳跳上那里的祭坛，在船的上方画上月亮后，破船周围的海水就会退去。

2.进入破船，ツヅラオ会与玩家同行。可以利用画笔控制ツヅラオ手上的符咒打开门上的结界与攻击敌人。

3.来到有数个宝箱的房间，其中两个宝箱是怪物，可以用符咒解决。通过左边布满机关的通道来到与分体鲨鱼怪战斗的房间。打败它们后由另一条通道离开。

4.在看见天空的房间画太阳，



原路返回打败合体鲨鱼怪，回到有数个箱子的房间，利用浮起的木板与木桶登上对面的高台。

5.由高台跳至水中的大炮处，调节大炮的角度再用画笔在大炮的末端画上炸弹，可以把对面墙壁上的三扇门轰掉。门内的物品由上至下分别是太阳碎片、古董与钥匙。轰开所有的门后由大炮后方的通道离开。

6.来到水里有怪物的房间，用怪物的巨手作垫脚石再运用二段跳加冲撞就能跃上木平台。用一闪把吊着木桶的绳切断，再把木桶推到水里，跳到桶上并将桶移动到金色挂钩上。

7.通过木平台进入上方的过道，经过过道回到看见天空的房间。在天空中画上月亮后，通过上方过道回到大炮所在的房间。利用钥匙打开带锁的门。入内开宝箱得到缩小锤。

8.回到岸边后，前往西安京（贵族街）有绿雾喷出的房子，由右侧墙壁的裂缝处进入房子。

伍 宝帝の屋敷

1.此处可以利用画笔让精灵出击，在前进过程中注意避开守卫的“大脚”。

2.利用炸弹击败一个敌人后，到达有巨型扫帚的庭院。利用守卫的脚跳上有水流下的洞穴，在里面得到钥匙。由原路返回打开带锁的门，用炸弹炸开门内带裂缝的地面。

3.炸开有裂缝的墙壁来到有一个巨型葫芦的房间。用一闪切断吊着葫芦的绳子，进入葫芦内部刮起一阵风。点星后获得幽神“雾隐”的能力。利用幽神放慢时间的能力，通过有蜘蛛阻挡的门，以后经常会用到这一技巧。离开房间遇上的圆轮敌人也需要用该能力解决。

4.通过蜘蛛回到庭院，放慢时间，越过“扫帚阵”进入庭院角落处的洞穴。

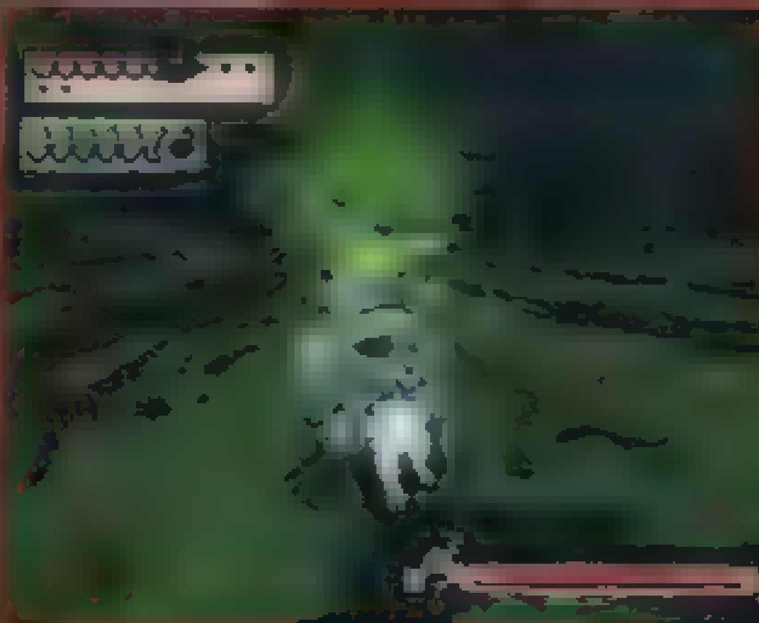
5.进入洞穴后，需要连续使用濡神的能力把水引到竹筒中，并踩着竹筒前进。

6.进入宝帝的房间，先通过蜘蛛爬到屋顶，由屋顶移动到有绿雾喷出的洞穴前，在前进的过程中多利用幽神的减速能力。跳进洞穴进入宝帝的体内。

7.攻击宝帝的喉咙可以离开宝帝的身体，经过一条长廊后进入与BOSS幽灵剑士的对决。



BOSS战 エキビョウ



幽灵剑士的攻击方式有拔刀术与飞剑两种，在其摆出拔刀姿势的时候就要注意跳起回避，而他使出飞剑的时候就是我们攻击的最好时机。让小精灵出击或者用一闪攻击幽灵剑士的本体——散发蓝色光芒的日本刀，在攻击成功后，日本刀会被击晕，这时我们就可以尽情地攻击BOSS了。击败BOSS后获得“道返玉”。

陆 西安京

1.BOSS战结束后控制宝帝放出カグヤ，之后可以用妖怪牙与宝帝交换神饰，若此时有80枚妖怪牙就可以换取“妖器 雾禁ビョウタン”，让幽神习得“雾隐 雾飞”。

2.出门与カグヤ对话，利用人鱼泉移动至笹部乡，在竹林处找到竹取翁与カグヤ，完成掘地小游戏后获得防火神饰“神饰火避けの石笥”。

3.利用人鱼泉回到西安京（贵族街），使用幽神的能力避过两个守卫进入地图北方的大房子。搭乘电梯到二楼，装上防火神饰越过火海找到卑弥呼，完成与她的对话后前往两岛原。

4.与两岛原左上方木门前的守卫对话后，进入木门到达两岛原北。破坏门前的罗城门也可以开启新的人鱼泉。

柒 两岛原北

1.进门后遇到的敌人用减速时间即可打倒。在海边遇上ウラシマ，剧情过后撞击他。与他对话后，站在旁边码头的尽头画一个太阳，龙宫的海豚就会出现。

2.在海豚出现之后，可以完成相关的支线任务习得“一闪 二式”、“辉玉 二式”、“红莲 爆炎”与“疾风龙卷”，细节请参阅前文的“笔神能力强化一览表”。



3.前往其中一个小岛挖洞，击倒里面的蜘蛛怪后获得太阳碎片。

4.前往东边有座高塔的小岛，打倒一个敌人后，通过墙上黄色的部分爬上塔顶。给塔顶的猫喂食，点星后获得壁神“壁足”的能力。利用壁神的能力爬上猫像上方的高台，在巨型猫像后方通道的尽头得到太阳碎片。通过人鱼泉回到地面，地图上新增一种猫爪图标，表示能使用壁神的位置。

5.来到地图左边有壁神图标的地点，用壁神的能力爬上高台。消灭一个敌人后，等待黑夜的来临，之后与高台上的NPC对话，并随便在空中点几点星。最后来到一旁道路尽头的祭坛上，用风吹动天空中的银河三次，进入龙宫的门就会打开。搭乘海豚进入龙宫。

捌 龙宫 水龙体内

1.进入二楼的电梯，之后完成与神龙族长的对话。离开以后进入龙宫右边的房间完成小游戏（此处的小游戏需要先往上走，找到NPC后再往下挖），再与水池旁的舞娘对话，就可以得到“水乡 水飞”的能力，现在只要在人鱼泉处画圈就能使用人鱼泉了。前往龙宫左边的房间，进入水龙的体内。

2.首先跳进水里往北移动取得钥匙，利用数个平台与泉眼回到上方的道路。继续向北移动打开带锁的门，来到龙玉所在的房间。

3.进入右边房间，用画笔把酸液引到上方的肉块处。重复几次后，肉块便会被破坏，酸液会流进龙玉的房间。

4.利用画荷叶的能力回到龙玉的房间，用酸液破坏龙玉周围的筋肉。打倒九只会吸墨的狐狸后，在3分钟内逃离水龙的身体。

5.回到龙宫找神龙族长，结束对话后赶往两岛原寺庙。追踪ツヅラオ的幻影进入石壁，通过井下的通道来到卑弥呼的大屋。

6.进入卑弥呼的房间，剧情过后进入与九十九尾的战斗。



BOSS战 化け九十九尾

九十九尾的主要攻击方式有[illegible]跳跃攻击后，会在短时间内失去颜色，这时可以用画笔攻击她；挥剑攻击的收招速度最慢，[illegible]在BOSS[illegible]地攻击BOSS。

武器进阶“剑” 剑的跳跃攻击不能让大神浮空，而且只有区区一段，看起来十分不实用，但是在蓄力后使用剑的跳跃攻击就能在一段攻击中命中敌人数次并造成非常可观的伤害，敌人的体型越大命中的次数就越多，造成的伤害也越大

玖 鬼ヶ岛



1.前往两岛原北地图标记的地方，剧情过后通过龙的身体进入鬼岛。

2.此处有多个地方都要“以火代水”，所以装备上防火神饰。利用入口处的火泉登上高台，继续前行跳至巨型熔岩池内，由于不能使用画荷叶的能力，在落脚点之间移动的时候最好多利用二段跳与冲撞以减少在熔岩中的时间。进入右边的门，经过数个落脚点，利用火泉到达上方的道路。

3.来到大木门前会遭遇两个巨大的敌人，绕到它们背后用剑的蓄力攻击进攻，在它们晕倒的时候用一闪把它们的盾去掉。

4.进入木门，在左边通道的房间内取得钥匙，用钥匙打开右边通道的门。

5.沿路不断前进，遇上名为“疾飞丸”的符咒，与疾飞丸赛跑。在赛跑过程中可以使用幽神的力量稍微减慢对手的速度，通过两段路后，用壁神的力量翻过一道高墙。

6.继续前进再遇疾飞丸，与它赛跑再通过三条通道，建议用幽神的力量减慢机关的速度。第四次比赛需要迅速解决敌人再通过前方的门。

7.来到有数个雕像的地方，雕像会有规律地射出激光攻击玩家，躲在通道一旁的平台上即可回避。边回避机关边向房间的另一侧移动，最后由旁边的门离开。

8.打倒一个敌人后，沿路前进，再与疾飞丸赛跑。用炸弹破坏道路尽头的墙壁，进入后用壁神的能力爬上二楼取得钥匙，回头把带锁的门打开，之后跑到通道的尽头

9.用画笔在击神石像的弓上画上一道闪电，点星后获得击神“迅雷”的能力。把闪电引到机关上打开一旁的门，故技重施通过一个移动平台，之后进入道路尽头的门。进门后用炸弹炸开地面。

10.进入被画遮挡的通道，拿起带电的钥匙就能在黄色电极上行走。由另一侧的通道来到高处的铁门前，把钥匙上的电引到机关处把门打开。

11.通过“纸门阵”，炸开另一侧的墙壁，用带电钥匙打开中央大厅中间的门。

12.把中央通道尽头上方电极上的电引到石像的剑上。由新出现的暗道来到有熔岩涌上的房间，把房间内的五个眼球机关用一闪逐一闪掉即可离开房间。

13.离开房间后进入类似于横版过关游戏的部分，利用画笔的能力移动到通道的最上方，用一闪破坏拦路的木门后，取得带电钥匙。带着带电钥匙回到机关处开门。通过数个有缺口的圆盘来到上方的通道，由通道尽头的门离开。

14.拿起房间里的带电钥匙，由一旁的楼梯通过电极通道不断向上移动，最后到达管道的上方。放下带电钥匙由管道落下，之后拾起房间内的钥匙，用一闪破坏墙壁上的画，再炸开后面的墙壁，利用钥匙开启带锁的门。用花神的能力通过身后的通道，再次把带电钥匙带在身上，走上原来被锁封闭的楼梯。

15.再一次与疾飞丸比赛，这次需注意用幽神能力减慢蜘蛛落下的速度，并小心地上的尖竹陷阱。比赛结束后进入一边的房间打倒两个敌人。

16.利用壁神的能力翻过带刺的墙壁，通过两只蜘蛛后，在一间房间内打倒几个敌人，由房间的外围移动到房间的第二层，途中需要先撞击会说话的墙壁，再用画笔“点穴”将其破坏。

17.来到房间的第二层，与疾飞丸比赛之前先通过画面右上的横梁到达对岸并用炸弹炸开墙壁，开始比赛后直接用花神的能力让自己到达对岸。

18.在存档点存档后到达鬼岛的最顶部，点星后进入与九尾的战斗。

BOSS战 キュウビ



九尾的近距离攻击范围非常广，而且出招速度奇快，因此应要拉开与九尾的距离，尽量回避九尾的远距离攻击，在九尾举起剑时，把雷引到剑上即可让九尾分体，但行动要迅速，不然BOSS就会用画笔破坏我们的攻击。建议用能力平均的镜作攻击分身的主武器。当[illegible]九个分身都消灭后BOSS战就进入第二阶段，虽然本阶段BOSS的攻击、移动速度都会增强，但只要使用幽神的减速能力再配以剑强大的蓄力攻击就能将其打倒。打倒BOSS后得到草薙剑。

双子魔神之章

壹 神州平原

1.打败九尾之后，许多基本能力都已获得，大家可以借此机会完成以前遗留下来的支线剧情了。另外，除了“一闪 三式”与“辉玉 三式”外其他画笔技能都有条件学习了。

2.回到神州平原，利用壁神的能力攀上墙壁前往地图标记处，把雷电引到石像的剑上。

3.通过石像下方的通道到达冰天雪地的カムイ。

贰 カムイ

1.离开记录点前行不久就会遇上敌人，打倒敌人后进入一旁的小屋，在小屋内遇见オイナ族战士オキクルミ，由小屋出去后进入与オキクルミ的战斗。幽神与燃神的能力对战斗很有帮助。

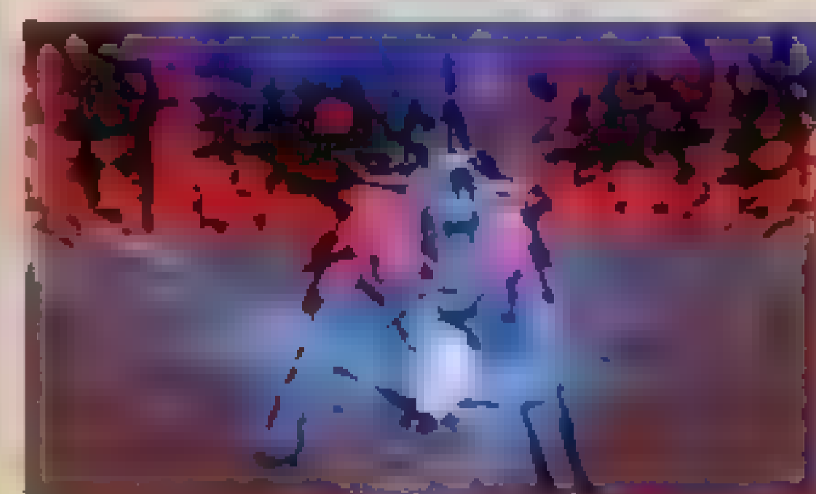
2.通过山洞找到弓箭手，把雷电引到他射出的箭上，轰破前方的巨石，之后让巨大的树干开花。

3.此时去地图右下方的道场可以学到新的技能，与道场前的孩子对话可以玩钓鱼的小游戏。

4.继续向北移动会遇上雪怪敌人，先把它打倒，然后用画笔把它尾部的火引到它身上就可以让它露出核心。

5.破坏地图中央的罗城门可以打开カムイ的人鱼泉。另外，还可从人鱼泉左上方的屋子处接到讨伐任务，这次的目标是雪童子，完成任务后得到黄金砥粉。

6.由北方的通道进入ウエペケレ。



叁 ウエペケレ

1.由山路向上移动，在一所屋子前面遇到另一位オイナ族战士，与其对话后回到村庄的入口，鹿女カイポク会把大神叫住。

2.完成与カイポク的对话后，回到有战士把守的屋子，进屋撞倒里面的长老后，完成与长老的对话。这之后村里的屋子的门都会打开，也能在商人处购买东西了。

3.カイポク家后方的桥下有一块太阳碎片，在商人处可以购买黄金砥粉与死返玉。另外，“一闪 三式”与“辉玉 三式”此时也有条件学习了。

4.由长老家旁边的山道进入カムイ(エゾフジ山麓)，通过左边的山道到达北方的小屋，完成与祈祷师的对话。



5.用花神的连接能力登上北方的高台，可以取得太阳碎片。

6.消灭一个牛头怪后，由カムイ右上方的通道进入ヨシペタイ，避开障碍物一路跟随カイポク前进，在限定时间内到达目的地ポンコタン。

肆 ヨシペタイ奥地

1.先与右边道路房间内的女孩对话，再与正北方的房间与里面的老爷爷对话后即可离开ポンコタン，继续向前移动进入ヨシペタイ奥地。

2.此处同样要在限定时间内到达目的地。

3.在第三场景的尽头，进入与指示牌相反的岔道尽头，地下的宝箱内有太阳碎片。

4.到达目的地后，进入幽门扉，大神回到100年前的神木村。

武器属性! 装备上神兽镜、七支刀或八握剑时，就能在战斗中画点攻击敌人。装备上带火属性的八咫镜、带冰属性的八尺琼勾玉、带雷属性的天丛云剑，就能在游戏中透过武器任意使用与这三种属性相关的画笔能力。

伍 神木村(100年前)



1.在商人处可以买到八握剑与边津镜。

2.到地图右下方的房屋旁边与イザナギ对话，之后在战斗中将他打败。

3.剧情过后，到河边把活祭品的衣服偷走并换到イザナギ身上，接近衣服的时候要轻推左摇杆控制大神走路，以免被发现。

4.通过神州平原，把イザナギ带到十六夜の祠，途中有两次强制战斗。

5.进入十六夜の祠后，开始与真八岐大蛇战斗，除了大蛇的攻击速度有所上升外，打倒它的方法与以前的相同，连最后画月亮、帮剑士完成奥义也一样，所以在此不详细说明。打倒真八岐大蛇后获得最强剑天丛云剑。

6.打倒大蛇以后离开十六夜の祠，回到现在的幽门前。

陆 イリワク神殿

1.通过ウエペケレ前往カムイ(エゾフジ山麓)，进入北方喷出大雪的门。

2.门外的两门炮可以先用幽神减速再用一闪把炮弹反弹将其摧毁。

3.进门后往右走，用火融化掉挡在门前的冰块。

4.继续前进会遇到一个天平机关。先用火把托盘上的两块冰融化，用一闪把旁边的大盆栽变成小盆栽，把三个小盆栽放到空的托盘里面，让其中一个盆栽开花，机关就会完全被打开。

5.用风把一旁的球吹进对岸的机关上打开机关门，拾取门内的钥匙原路返回打开带锁的门。

6.用火融冰，再让泉水喷射，利用泉水登上高处的平台。继续前进，运用壁神的能力攀上高处的走道。

7.沿着走道前进，会遇上高速旋转的齿轮，旁边也会有炮台攻击。这里需要运用幽神减速的能力才能继续前进，先消灭炮台再通过



齿轮是比较保险的做法。通过两齿轮后踩动机关让齿轮停止转动并摧毁所有炮台。

8.进入有蓝色标记的门，用幽神的减速能力通过高速转动的齿轮来到室外。消灭一个敌人来到吹雪留声机前，用炸弹炸开旁边的墙壁，吹走地上的树叶堆就能看见地面的石板画。回到留声机前，用火融掉机关上的雪，先使用幽神的减速能力，然后在合适的时机用一闪攻击机关，使三个眼睛停止的方向与石板画一致。点星后取得冻神“吹雪”的能力与最强镜八咫镜。

9.利用吹雪的能力由原路返回，离开有高速齿轮的房间后，活用冻神、壁神、燃神、花神的能力通过数只火蜘蛛向上移动。最后来到有数个齿轮的房间。

10.连续用幽神减慢齿轮速度，跳到房间角落的平台处。冰冻的宝箱内有迷宫地图，移动视点把平台上的火引向挡在门前的冰上。进门后遇到的着火的高速旋转平台需要使用幽神与吹雪的能力才能通过。有雪花飞舞的大坑处用吹雪把雪花变成冰平台即可通过。用相同的方法继续前行，通过一条有喷火罐的通道后，来到有炮台把守的冰通道，建议先把炮台消灭。在记录点存档后进入与BOSS的战斗。

BOSS战 コタネチク



在强大的100年前大神的协助下BOSS实在有点不堪一击。基本上只要回避BOSS的远程攻击，在其投出红色石头的时候连续使用一闪把它们打回去就能将BOSS打晕，此时使用剑蓄力攻击就能重创BOSS。

柒 イリワク神殿



1.拾取一旁的齿轮交给オキクルミ，升降机就会下降，之后把齿轮带到机关门前就能进入イリワク神殿第二部分。

2.通过机关门里的通道来到室外，先用身边的四个炮台分别轰掉对岸的四个炮台，再用吹雪的能力画出冰平台，再使用减速降低炮弹的速度通过冰平台到达对岸，最后破坏最后一个炮台。

3.融掉门左边的大冰块，会有一个冰球出现。把冰球吹到房间里。利用冰球把着火的齿轮冻结，用炸弹炸开房间角落处有光透出的地面即可取得钥匙开门。

4.继续前进，与升降台处的オキクルミ对话后进入对双魔神的战斗。

BOSS战 双魔神



战胜双魔神的关键就在于合理使用画笔的能力。魔神投弹的时候用一闪，魔神拿出炸弹时用火把炸弹引爆，魔神头顶一个巨蛋时用一闪打碎，魔神取出剑的时候用雷击，如此就能将BOSS击晕。将BOSS击晕后走到オキクルミ身后按△键拉弓将BOSS击落，之后用剑的蓄力技能攻击BOSS，如此反复数次就能打倒两个BOSS。打倒双魔神后获得最后一块太阳碎片。

最终章 箱舟ヤモト

1.在登上方舟之前建议先把余下的支线事件完成，把はぐれ珠收集完全。

2.登上方舟后可以在商人处购买最强玉八尺琼勾玉与黄金砥粉。

3 在完成Capcom招牌式的BOSS车轮战后，进入与最终BOSS的对决。

BOSS战 常暗之王

战斗开始后，大神的所有能力都会被BOSS吸收，不断攻击BOSS就能把能力一项一项地取回来，BOSS也会不断的变形。由于BOSS的本体并没有攻击判定，在近身作战的时候只需回避它带有攻击判定的部分即可。在第一阶段夺回的能力为画龙、一闪、开花，分别利用这三种能力攻击眩晕的BOSS。

第二阶段夺回的能力辉玉、水乡、月光。用水乡灭掉BOSS身上的火可击晕BOSS，用辉玉、月光攻击眩晕的BOSS就可让它露出本体。

第三阶段夺回的能力疾风、红莲、雾隐。用一闪攻击老虎机形态的BOSS，BOSS会根据选中的图标进行攻击，用与地面平行的一闪一次攻击三个图标有较大机[illegible]BOSS就会还给我们一项能力[illegible]疾风吹灭地上的火，用红莲破冰，最后利用雾隐的能力选中三个圆圈，BOSS就会露出本体。

第四阶段夺回的能力是壁足、迅雷、吹雪，本阶段BOSS的本体会不时外露，可用玉作副武器在远处攻击BOSS。在取得迅雷后可以把雷引到BOSS抽出的剑上就可以让BOSS的本体露出，用吹雪冻结BOSS外露的本体，可以延长本体外露的时间。

第五阶段，在混沌中画太阳就能让BOSS露出本体，之后就要等BOSS把场景变成混沌状态才能再次画太阳吸出它的本体，其他时间可用远程攻击磨BOSS的血，攻击本体数次后就能打倒BOSS。



通关特典 通关后在标题画面处增加观看游戏原画、宣传短片、欣赏游戏配乐的选项。通关后可承接一周目的全部金钱、妖怪牙、享及属性与部分的技能进行二周目游戏。



支线事件研究

这款游戏的支线事件与小游戏十分丰富，从掘地游戏到抓贼，个个都趣味十足。由于与笔神能力强化、太阳碎片、钓鱼点相关的分支已在前文中交代过，所以在此只介绍所有はぐれ珠的取得方法与其他分支。在取得100个はぐれ珠后，就能在二周目游戏中得到最强神饰"唯我独尊の数珠"。

はぐれ珠的收集与相关支线剧情

编号	取得地点	取得方法
1	イザナキ窟	过桥前，往右跳过小河，打开隐藏在石头后面的箱子
2	神木村	橘子爷爷跳舞的圆形高台下方的横梁
3	神木村	スサノオ家后面的小岛上
4	神木村	取得花神三的能力后，利用在空中漂浮的花到达瀑布上方的高台
5	神州平原	十六夜の祠的斜坡下右侧
6	神州平原	道场后面
7	神州平原	巨大树干附近草丛里
8	神州平原	名も无き男家附近
9	神州平原	给花火师表演辉玉 二式和三式
10	神州平原	将名も无き男造的花瓶带到五个小石像处后，回复名も无き男
11	花咲谷	湖边的树下
12	アガタの森	空中花瓣下的树枝
13	アガタの森	コカリ的家里
14	アガタの森	ツタ巻遗迹入口附近高处
15	アガタの森	地图中央地中的宝箱
16	アガタの森	ヒトシオの泉上方大树桩中心的水塘里
17	アガタの森	在得到风神能力后，吹灭卜占师洞窟里宝箱外的火
18	ツタ巻遗迹	在有数条木头通道的螺旋上升通道中，用炸弹炸开一面颜色不同的墙壁
19	ツタ巻遗迹	炸开第二个巨大蘑菇旁瀑布内的墙壁
20	ツタ巻遗迹	用樱花三连结空中的花移动到滚球机关场景的上方
21	高宫平	和ウシワカ交战场景楼梯右边的水池中
22	高宫平	切舌婆婆家后的水塘边
23	高宫平	关所入口附近的草地
24	高宫平	用风吹开人鱼泉附近的枯叶堆
25	高宫平	两座高塔的顶上，需要风神的能力
26	高宫平	笹部乡入口附近的硬地，需高级刨坑
27	クサナキ村	フセ姬神社附近的水池边
28	クサナギ村	竹取翁家里的锅前
29	クサナギ村	村中的观风台，最高的木台
30	笹部乡	建筑物入口左面
31	笹部乡	建筑物二楼为娃娃点上眼睛
32	笹部乡	竹林最尽头的地方
33	风神宫	站在电梯门外画炸弹，将电梯升上去以后到地下开宝箱
34	风神宫	二楼用疾风吹灭带火的宝箱
35	风神宫	打倒BOSS真ヤマタノオロチ后，返回这里去右边洞内打倒八犬士
36	关所	大桥左面下面的尽头
37	关所	大桥左面下面用疾风或水灭掉宝箱外的火
38	关所	从两岛原进入关所后，右侧地面下
39	关所	在桥上用花神的能力通过空中的花到达河中央的小岛，用风灭火
40	关所	装备"水翔けの石简"后，移动到河上游的小岛
41	两岛原	沉船甲板上的最高处
42	两岛原	给动物好きの男黑白兔子(兔子在西安京平民街木头闸门入口处右侧)
43	两岛原	道场前的硬地，需高级刨坑
44	两岛原	寺庙右边小路左边凹进去的地方，挖地下去以后打倒蜘蛛怪，再次进入破坏所有罗城门
45	两岛原	和ハヤテ赛跑，胜利三次
46	西安京(庶民街)	水道中的宝箱，最好在没有水的时候拿
47	西安京(庶民街)	花咲じいさん的家里
48	西安京(庶民街)	帮女孩把想出的图案画到服装店里间的衣服上
49	西安京(庶民街)	完成四次抓小偷，获得面具，交给天空城里的阴阳师 (细节请看下文的解说)
50	西安京(庶民街)	先到神木村找到サザンカ后撞她一下，交谈后再到西安京找到她， 用画笔在地上点出树苗再使用"水乡 恵雨"
51	西安京(贵族街)	卑弥呼宫殿入口右面
52	西安京(贵族街)	卑弥呼宫殿入口左面与虚无僧对话后，在30秒内击败敌人，且评价为神
53	西安京(贵族街)	庶民街通往贵族街道路旁的湖中，在地图右边
54	西安京(贵族街)	卑弥呼宫殿左面的小阁楼里
55	西安京(贵族街)	卑弥呼宫殿一楼的通道里
56	西安京(贵族街)	习得雷光的同时，用此技能打开旁边的宝箱
57	难破船	炮台附近通路边上的宝箱
58	难破船	取得缩小锤房间里的宝箱
59	宝帝の屋敷	庭院里地下的宝箱
60	两岛原北	望天岬天鸣门的平台附近
61	两岛原北	ウラシマ家东面的水塘
62	两岛原北	帮渔民钓鱼的小岛上
63	两岛原北	地图右边的大树附近
64	两岛原北	南の岩场的宝箱，需用幽神技能"雾隐 雾飞"进入里面的记录点
65	两岛原北	两岛原北其中一海岛，挖地下去以后打倒蜘蛛怪， 再次进入破坏所有罗城门
66	两岛原北	获得龙玉后，获得玉手箱，将其交给两岛原北的ウラシマ
67	猫鸣の塔	登塔途中经过的其中一个平台上的宝箱
68	猫鸣の塔	得到壁足后再登一次塔，塔顶中央会有宝箱
69	猫鸣の塔	习得壁足后，返回塔最下层，在附近柱子处使用壁足
70	龙宫	炸开一楼楼梯后面的墙
71	龙宫	在学习"水乡 水飞"的房间里，将残缺的柱子修好后跳上最高的柱子
72	龙宫	通往水龙体内的房间里的高台上，需要二段跳
73	龙宫	九尾之尊后，回龙宫和族长对话
74	カムイ	道场附近
75	カムイ	大空洞右面的小洞里
76	カムイ	地图北方通往ウエペケレ村道路旁结冰的瀑布附近
77	カムイ	ワリウネクル家附近
78	カムイ	挖开地图中央附近的地洞，破坏里面会说话的墙壁
79	カムイ	炸开结冰瀑布上带裂缝的冰壁， 挖地下去以后打倒蜘蛛怪，再次进入破坏所有罗城门
80	ウエヘケレ	村中央有空中莲花的高台
81	ウエペケレ	地图右边，瀑布附近
82	ウエペケレ	滚雪球游戏入口左侧高台
83	ウエヘケレ	滚雪球游戏场
84	カムイ(エゾフジ山麓)	地图右面高台，通过空中的花上去，用红莲解冻宝箱
85	カムイ(エゾフジ山麓)	イリワク神殿门前，通过空中的花到达最上面的高台
86	カムイ(エゾフジ山麓)	イリワク神殿门前，通过空中的花到达最上面的高台后，再往里走
87	カムイ(エゾフジ山麓)	エゾフジ山麓 岩场的宝箱，需用幽神技能"雾隐 雾飞"进入岩场 里面的记录点
88	ヨシヘタイ	第二个场景里的宝箱
89	ヨシヘタイ	第二个场景最后，进入与指示牌相反方向的岔道
90	ヨシヘタイ	完成神木村100年前的剧情后，和カイポク赛跑并获胜
91	ホンコタン	通过空中的花登上入口处左面的叶子
92	ホンコタン	从地图左上角通过空中的花向上移动，在中途的宝箱中取得
93	ホンコタン	打败双子魔神后和イッシャク对话
94	ヨシペタイ奥地	第一个场景里的宝箱
95	ヨシペタイ奥地	第二个场景最后，进入与指示牌相反方向的岔道
96	ヨシペタイ奥地	第三个场景通过要使用壁足的大坑后往右走，再次使用壁足往回走， 在途中的平台上
97	イリワク神殿	摧毁神殿入口的炮台，宝箱在炮台下面
98	イリワク神殿	通往取得冻神的道路，利用火蜘蛛到达上方的高台，需要吹雪的能力
99	イリワク神殿	神殿内需要通过数个火蜘蛛向上移动的场景，在其中一个火蜘蛛上方的平台处
100	箱舟ヤマト	通关后获得





注：因为部分被隐藏起来的宝物会在晚上发光，所以建议大家在晚上寻找。

49号はぐれ珠取得说明

先与西安京(庶民街)东南方的卫兵对话，晚上到西边用鬼魂手上的电点燃中央街道旁的火把，把火引到街道中央，卫兵旁边的大火盘处。在晚上一闪卫兵附近的石头，盗贼早藏就会出现，根据画面提示，利用场景内的物品，一闪技能依次攻击早藏的分身，之后撞击他就能取得任务道具，若在追击过程中跟丢了，切换一次昼夜再一闪石头就能再次开始抓贼游戏。进行四次抓贼游戏，依次把得到的道具还给街道中央的男人、西方的桃太郎、桥前的男人，第四次抓到早藏会得到一个面具，此时把河水引到卫兵旁边的大坑中，让泉水喷射，利用泉水到达天空城，把面具还给屋里的NPC就能得到はぐれ珠。

其他支线事件

地点	事件
神木村	打倒数个敌人后，来到半山腰处与虚无僧对话，在限定时间内打倒所有敌人即可获得幸玉。
神木村	与河边的婆婆对话，用画笔把旁边的晾杆画上，跟婆婆再次对话后，在天空画上太阳，在晚上再回去找婆婆就可以得到奖励。
神木村	避开妇人的攻击，在萝卜田中挖10个萝卜，把最后一个萝卜拿给旁边的小孩。
アガタの森	把三个球推到睡觉熊的面前。
高宫平	在クサナキ村商人处购买风车，把它交给高宫平入口茶店处的NPC。
クサナギ村	与礼狗所在山洞外的虚无僧对话，在限定时间内打倒敌人。
クサナギ村	利用在空中漂浮的花登上村中的高塔，击破会说话的墙壁，洞内有宝箱。
クサナギ村	用风吹动クサナギ村井上的风车。
两岛原北	把弓箭手旁边的池水引到他射出的弓箭上。
西安京	西安京恢复正常后，让所有没有妖气的樱树开花，到庶民街把开花爷爷(花咲爷)头上的小树也弄开花，然后他会让剩下的樱树都开花。
西安京	在开花爷爷事件后，到道具店买"香草调合药神粉"，把它交给庶民街西边的樱子姐姐，之后进入樱子的家把老人家撞起来。
西安京	利用风神与花神画树叶的能力帮助河边的NPC渡河。
ウエペケレ	在村里的山洞中可以玩滚雪球游戏。
ポンコタン	给一位老婆婆9999两，她会让你画图，在此画的图会在通关画面末尾以印章的形式出现。

换装道具

游戏通关后会追加数个名为"移身の业"的道具，用通关存档开始二周目，就能利用这些道具为大神换装。二周目通关以后还会追加一个新的换装道具，新的形象由大胖狗到大灰狼一应俱全。





世界杯，它代表着一个球员至高无上的荣耀，它代表着全世界四年一度的巅峰之战，它将决出国际足联6大洲204个成员国中的王者。为国家为民族而战，足球是一个国家的社会缩影。我爱世界杯，足球永远都能让全世界的热血男儿为之沸腾。

2006年4月27日与6月9日，《世界足球 胜利十一人10》与世界杯，万千球迷玩家与足坛巨星，两者间千丝万缕的关联使我们着迷。游戏是真实的倒影，爱实况的前提永远是爱足球。无须多言，此刻就让你的激情充分燃烧，四年一度的节日就让我们尽情狂欢吧！



WORLD SOCCER Winning Eleven 10

文 阿迪

攻略透解

世界足球 胜利十一人 10	Konami	SPG
PS2 World Soccer Winning Eleven 10	2006年4月27日	日版
	224KB以上	6980日元
对应PS2多重对战连接器	推荐玩家年龄	全年龄

实况青训营 Winning Eleven 10

在世界杯年能够替万众瞩目的《WE》新作撰写攻略，这对于阿迪来说是一件非常光荣的事情。此前的系列攻略就像是上楼梯一样，属于一种逐级递增的进阶式攻略。但是，这一次的攻略将完全不一样。既然是《WE10》，所谓10即是1与0，这是回归万物原点的一作。本次的《WE10》第一期攻略包括了拥有详尽基础操作和系统解释的实况青训营，适合所有初入门的新人玩家；实况预备队则是面向此前有系列基础的玩家，我们会和大家一起探讨《WE10》的特色所在；除此之外，世界杯年我们还向大家特别推荐了8支热门国家队的阵形打法，以及详尽的WE-SHOP隐藏球员名单。希望本次的攻略能够做到面向各个群体的玩家，让大家各取所需。



Basic Control 基础操作篇

基本功能列表

项目	说明
长传模式	TYPE 1：在禁区内和两侧接近底线范围的传中为自动搜索目标
	TYPE 2：在禁区内和两侧接近底线范围的传中为手动控制
	TYPE 3：在禁区内纵深位置的传中为自动搜索目标
	TYPE 4：传中只能使用L1+○，且为自动搜索目标
	TYPE 5：传中只能使用L1+○，且为手动控制
吊射2	除了在射门槽涨好前按R1外，还可以用□连点来代替
手动传球力量槽	あり为显示，なし为关闭
左右摇杆设定	右摇杆既可以采取R3压发式传球，也可以只是推动摇杆就能传球，左摇杆的功能可以选择为移动或长传

单一键位功能图

进攻

- 战术／攻守意识 L2
- 绕跨 L1
- 盘带方向 十字键
- 暂停菜单 START
- 控制方向 左摇杆
- R2 急停　绕跨／跃起
- R1 加速
- △ 直传
- ○ 长传
- × 短传
- □ 射门
- R3 手动传球
- 右摇杆 假动作

防守

- 战术　攻守意识 L2
- 切换控制目标 L1
- 控制方向 十字键
- 控制方向 左摇杆
- R2 压低重心
- R1 加速
- △ 守门员出击
- ○ 铲球
- × 拦截
- □ 围抢
- START 暂停菜单

组合键位功能详解

盘带 Dribble

名称	操作	功能
R2侧移	与球员面朝方向垂直的90度十字键+R2	侧移，按住不放可持续一段时间
踩停球1	盘带时放开十字键，再按R1	正面踩停球
踩停球2	盘带时放开十字键，再按R2	面朝球门方向踩停球
小侧步推球	L1+R1	将球往擅长脚一侧推一小步
高速盘带	十字键+R1	高速盘带
大步趟球1	高速盘带中连点2次代表前进方向的十字键	将球从脚下大步趟出，然后以高速追球
大步趟球2	高速盘带中按代表前进方向的右上或左上45度的十字键+R2	同上
低速盘带	十字键+R2	小碎步带球前进

停球 Trap

名称	操作	功能
顺球转身	十字键各方向	将球停在身体旁相应的位置，不离开控制范围
R2停球	十字键+R2	停球的同时转身面朝球门
不停球转身	代表身后方向的十字键+R1	顺着球的来势突然让球通过，同时转身加速跟进

传球 Pass

短传

名称	操作	功能
普通短传	十字键+×	最基本的短传技术，包括不停球直接传球
纵深短传	十字键+×（蓄力）	能够把球传给相对处于远端的队友
手动短传	R3	先用右摇杆确定传球方向，然后再按下右摇杆控制力度，能够不受系统限制地传球

长传

名称	操作	功能
普通长传	十字键+○（蓄力）	最基本的长传技术　包括不停球直接传球
手动长传	L1+R3	基本操作与手动短传一致，只是需要同时按下L1

直传

名称	操作	功能
普通直传	十字键+△	将球直接传向队友附近的空档。包括不停球直传
纵深直传	十字键+△（蓄力）	将球直接传到相对处于纵深位置的空档
过顶挑传	十字键+L1+△	将球挑过防守方的头顶，传到身后的空档

二过一

名称	操作	功能
短传踢墙式	十字键+L1+×，然后按△	发起二过一配合，受传者主动跑位接应地面传球
挑传踢墙式	十字键+L1+×，然后按○	发起二过一配合，受传者主动跑位接应挑传
Pass & Go	十字键+×，然后按R2	发起二过一配合后，视场上形势决定受传者是否主动跑位接应

传中

名称	操作	功能
高点传中	十字键+○	传往远门柱或球门中央位置的传中球，配合R2能令弧线变得更高
前点传中	十字键+○×2	传往近门柱的传中
低平球传中	十字键+○×3	直接以地滚球将球传向球门前方
吊中	十字键+L1+○	将球吊进禁区内，配合R2能令弧线变得更高

射门 Shoot

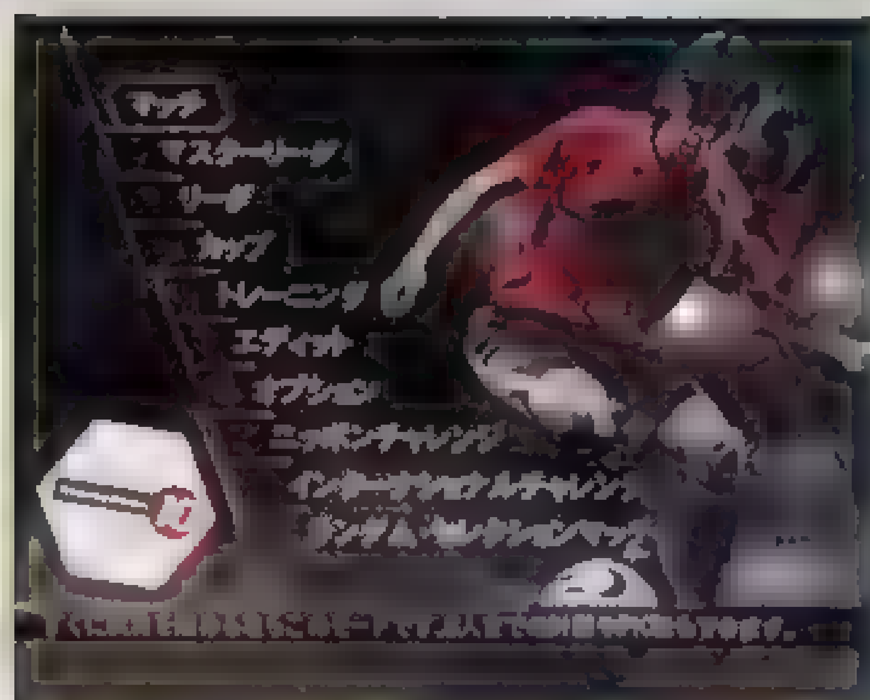
名称	操作	功能
普通射门	十字键+□	选择角度将球射向球门，包括不停球直接射门
控制射门	十字键+□+R2	在射门槽涨到理想幅度前按R2，能够以牺牲力度的条件换取射门的精确度
长吊射	L1+十字键+□	射门的同时按住L1不放，适合远程吊门
短吊射	十字键+□+R1	在射门槽涨到理想幅度前按R1，适合与守门员短兵相接时吊射

假动作 Feint

名称	操作	功能
[illegible]	[illegible] 右键位2次	[illegible]

[illegible]教学模式 在トレーニング模式中选择ステップアップトレーニング，就[illegible]按[illegible]班[illegible]享受[illegible]次系统的[illegible]教[illegible]。虽然这次5星[illegible]进阶练习不含隐藏要素，但想获得高分还是需要颇高的操作[illegible]的。

System Configuration 系统构成篇



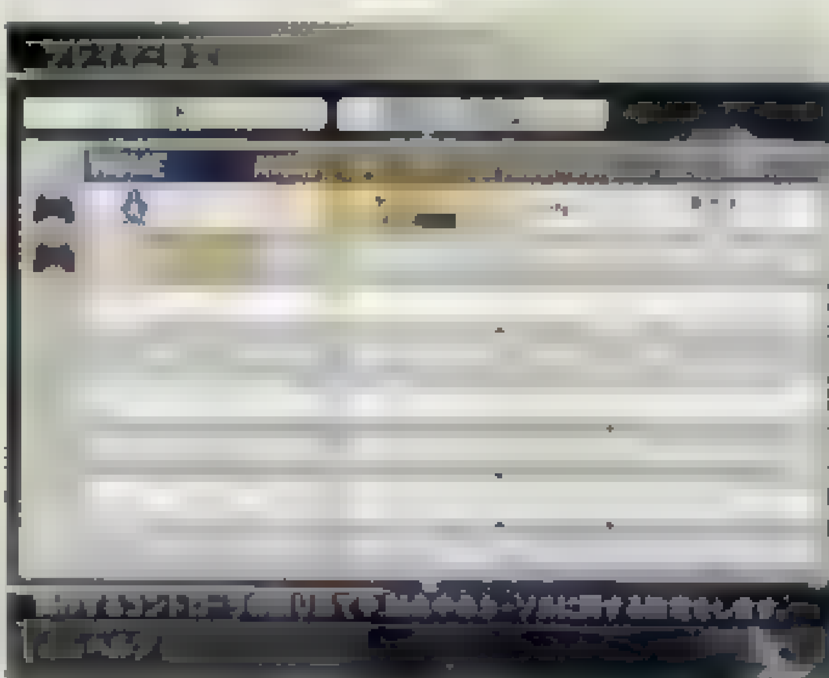
▲这次《WE10》的菜单拥有10个一级选项，为系列最多的作品之一。

《WE10》的菜单项一般分为1～3级，从总菜单开始下设2级或3级菜单。比如选择Match（比赛）后，还需要选择是参加友谊赛、战绩赛、点球赛。以下我们首先将就系统总菜单进行讲解，然后简单介绍一下其下设的2级或3级菜单，帮助新来实况青训营的球迷玩家全面领会《WE10》的架构。

マッチ	比赛对战	最常用的功能，与朋友一起对战
マスターリーグ	大师联赛	单机模式下的最佳选择，组建自己的梦幻球队
リーグ	普通联赛	排除育成、经营要素，直接玩国家队或各国联赛
カップ	杯赛	包括世界杯和各大洲杯赛在内的模式
トレーニング	训练	玩家可以在此观摩系统教学和自由练习
エディット	编辑制作	随意更改系统设置，你就是世界足坛的上帝
オプション	系统管理	管理存档，欣赏奖杯、精彩进球、背景音乐
ニッポンチャレンジ	日本队挑战模式	操作日本队打进世界杯
★インターナショナルチャレンジ	国际挑战模式	率领你心爱的国家队冲击世界杯，全面领略各大洲赛制
★ランダム・セレクションマッチ	随机组队模式	在玩家指定的范围内随即抽选球员组队，充满未知与刺激

比赛对战 Match

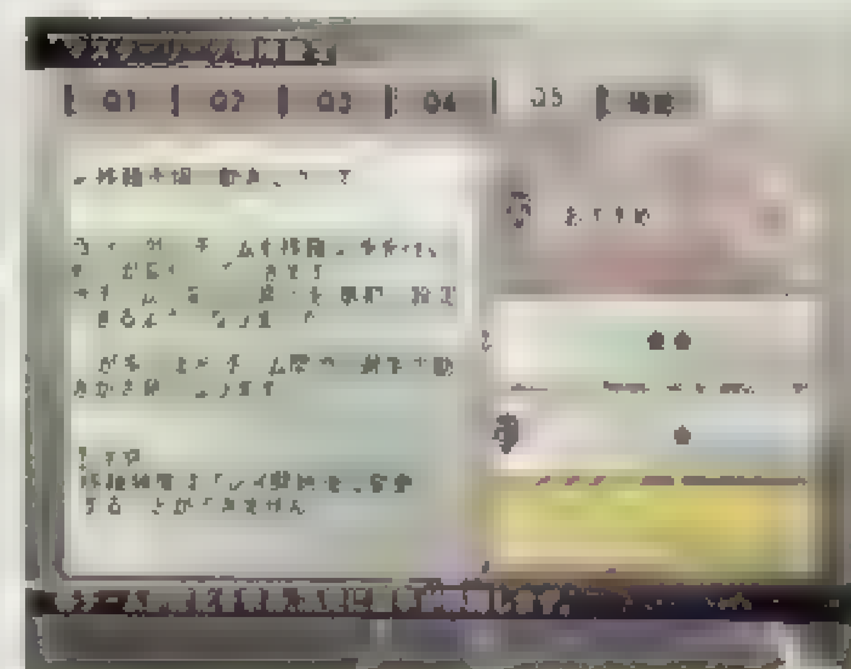
如果《WE》是一个网站，那么"比赛对战"模式一定是点击量最高的页面。因为，"《WE》系列"的原点就是对战。エキシビション（对战）是原点中的原点，是整个"《WE》系列"的支柱。进入对战的二级菜单后，在三级菜单中关键的是设置换人速度（カーソルスピード），它分为手动（マニュアル）和半自动（セミオート），其中半自动的灵敏程度有8格可供调节，从左到右程度依次从低到高。两种换人方式都各有千秋，手动换人在大部分情况下能够自由切换控制的球员，但同一区域的目标发生指令重叠时，会出现无法切换的情况，这往往是导致失球的致命失误。而半自动在多数情况拥有系统优先切换的优势，但是系统毕竟是系统，它是死物。人脑的瞬间灵光闪现，往往在《WE》的系统计算之外。（编：如果你说的是能够击败国际象棋棋王卡斯帕罗夫的系统，那显然不是《WE》能够具备的）



大师联赛 Master League

它是单机游戏的最强时间杀手，它是你在虚拟足坛中呼风唤雨的魔棒，它能够使时空倒流让过去的足球英雄现身于世，大师联赛将球队组建与实况比赛融于一体，达成了所有球迷玩家的心愿。从现实足球的角度去看，玩家在"《WE》系列"的大师联赛中所扮演的角色更像是英超联赛中的领队（英国足球中，主教练一般称之为领队，因为是manager而非Coach），在转会市场上遴选球员也在英超领队的职能范围中。与此区别的是大家熟悉的意甲联赛，俱乐部的主教练员责得更多的是球队的战术体系和临场指挥，而在转会市场上买卖球员则由俱乐部总经理负责，尤文图斯的卡佩罗和莫吉就是一个很好的例子。

在总第150期的前线狙击中，我们介绍了《WE10》的大师联赛新增了球员成长曲线的涨跌开关。除此之外，本次新作的大师联赛在开幕前还需要玩家回答5个问题，并以此来设置最符合你的大师联赛环境。（编：这有点类似于做衣服前的量尺寸一样）现在就让我们一起来看看这5条问题分别指的是什么。



▲图中的问题就是问玩家所希望的转会市场的流动速度是多少。

大师联赛量身定制!

Q1：你所希望的比赛难易度是几星?

A：除了原有的1～5星外，还可以在WE-SHOP中购买6星难度。

Q2：你所希望的大师联赛整体难易度是多少?

A：难度从低到高从1～5星，该设置影响球员的疲劳度累积、转会商谈的成功率、启动资金的多寡。本项也可应用在WE-SHOP里购买的6星难度。

Q3：联赛开始时以何种形式设置球队的球员阵容?

A："MLオリジナルメンバー"是以卡斯特罗、米兰达等一班大师联赛的默认阵容开始联赛；"マッチモードメンバー"是以对战模式中的俱乐部阵容开始比赛，即是说如果你选择AC米兰的话，一开始就能拥有卡卡、内斯塔、舍甫琴柯等一班猛将；"カスタムチーム作成"是完全交给你来设置俱乐部的一切，包括球队名、球会标志、球衣款式、球员阵容组建等等。

Q4：打开或关闭成长曲线?

A：是喜欢挖掘新星来慢慢培养，还是率领永远不老的世界巨星们打江山，一切悉听尊便。

Q5：你所希望的转会市场的球员流动速度是几星?

A：转会市场还是不要一潭死水为好，自从"博斯曼法案"以来，俱乐部之间的球员流动速度一直处于一个高速自由状态。

右摇杆假动作	快速推2次右摇杆的上下左右四个方向	上下为向两侧虚晃，左右分别为单足或双足的绕跨
双足绕跨	盘带中连点2次L1	左右两足绕跨，必由擅长脚开始
单足绕跨	盘带中连点2次R2	擅长脚绕跨，可向非利足一侧变向
假射取消	□，再十字键＋×	射门瞬间按×，可以起到假射取消并扣球的作用
长传取消1	○，再十字键＋×	长传瞬间按×，可以起到长传取消并扣球的作用
长传取消2	○，再R1+R2	在本方半场内取消长传，可不必强制使出扣球动作
漏球	接球一瞬间按R1	出其不意地将球漏给空档处的队友

拦截 Cut

名称	操作	功能
低重心防守	十字键+R2	压低重心移动，便于转身
滑铲	高速冲刺中○	从侧后方而来时，它的杀伤力尤其可怕
围抢	防守中□	呼唤距离玩家控制的球员最近的一名队友过来包夹对手

守门员 Goalkeeper

名称	操作	功能
手动控制	L1+△+十字键	需要在操作界面中将手动控制设置为"ON"
大脚开球	十字键+○（或□）	将球直接长传给中前场的队友
手抛球	十字键+×	系统视场上形势判断采取地滚球或是高空球两种之一
球门球1	×	短传给距离球门最近的队友
球门球2	○	将球大脚开到中前场

定位球 Free Kick

角球

名称	操作	功能
普通角球	十字键+○	按着上为低弧度，按着R2为高弧度，按着下为地滚球
战术角球	十字键+×	将球短传给靠近角球区的一位接应队友

定位球（传球）

名称	操作	功能
短传	十字键+×	将球直接短传给人墙两侧的队友
长传	十字键+○	球的方向调整与角球一致，按左或右还可以调整球的弧度
直传	十字键+△	将球直塞给人墙后的队友，是否能模拟出1998年世界杯阿根廷的经典配合呢

定位球（射门）

名称	操作	功能
普通射门	十字键+□	注意蓄力的幅度，左或右调整球的弧度
加力射门	↑+□时按△	根据距离和主罚球员的特点来灵活使用
落叶球	↓+□时按×	球越过人墙后就会急速下坠，适合距离在禁区弧顶一带18～22米范围内的任意球

定位球（2人配合）

名称	操作	功能
切换罚球方式	L1+R1	切换罚球的角度，选择擅长脚射门
直接射门	L1+十字键+□	拨球给后上的球员射门只是个幌子，实际由拨球的队员直接打门
配合射门	L1+×，然后射门	将球拨给后上的球员，然后大力施射

定位球（人墙移动）

名称	操作	功能
跃起	□	人墙跳起阻挡来自上方的射门
不动	×	人墙不跳阻挡对手的地滚球射门
冲出	○	人墙冲向主罚球员缩窄其射门角度

快速开球

名称	操作	功能
快速开球	L1+R1，然后十字键+×	看见画面右下角的提示立即按L1+R1，然后选择方向将球快开给队友

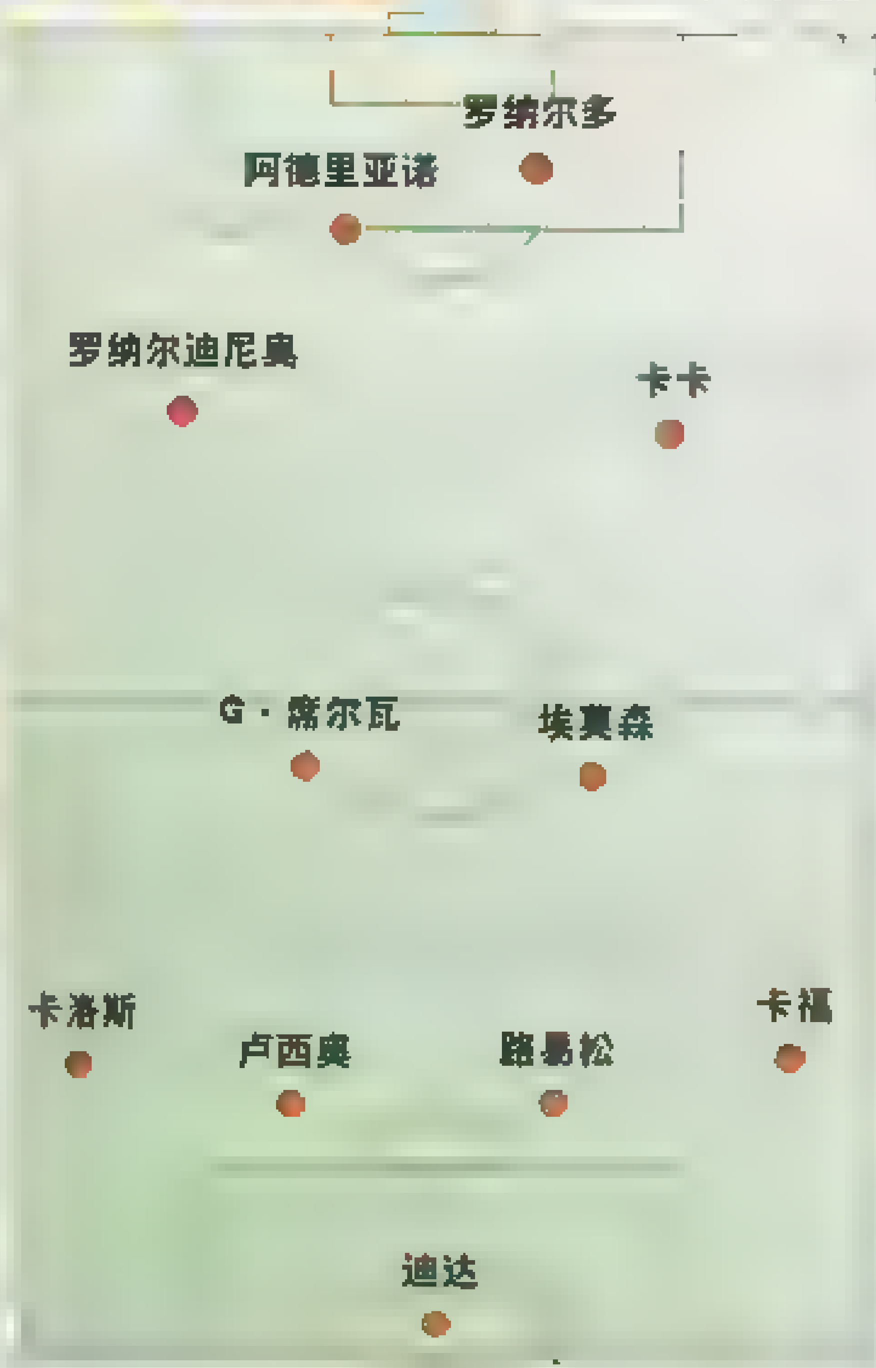
掷界外球 Throw in

名称	操作	功能
掷身前	×	选择掷给距离发球队员最近的队友之一
手榴弹	○（蓄力）	大力掷向远处的队友
掷身后	△	扔向队友身后的空档处

强制移动 Super Cancel

名称	操作	功能
强制移动	R1+R2+十字键	让球员摆脱系统的束缚，尽可能地按玩家的主导意愿行动

TIPS 切换速度 关于切换速度中的手动（マニュアル）和半自动（セミオート），我们还是推荐手动换人。因为即使第一时间换不到，我们还可以多按几次。与其将命运都托付给系统，还不如把握在自己的手里。

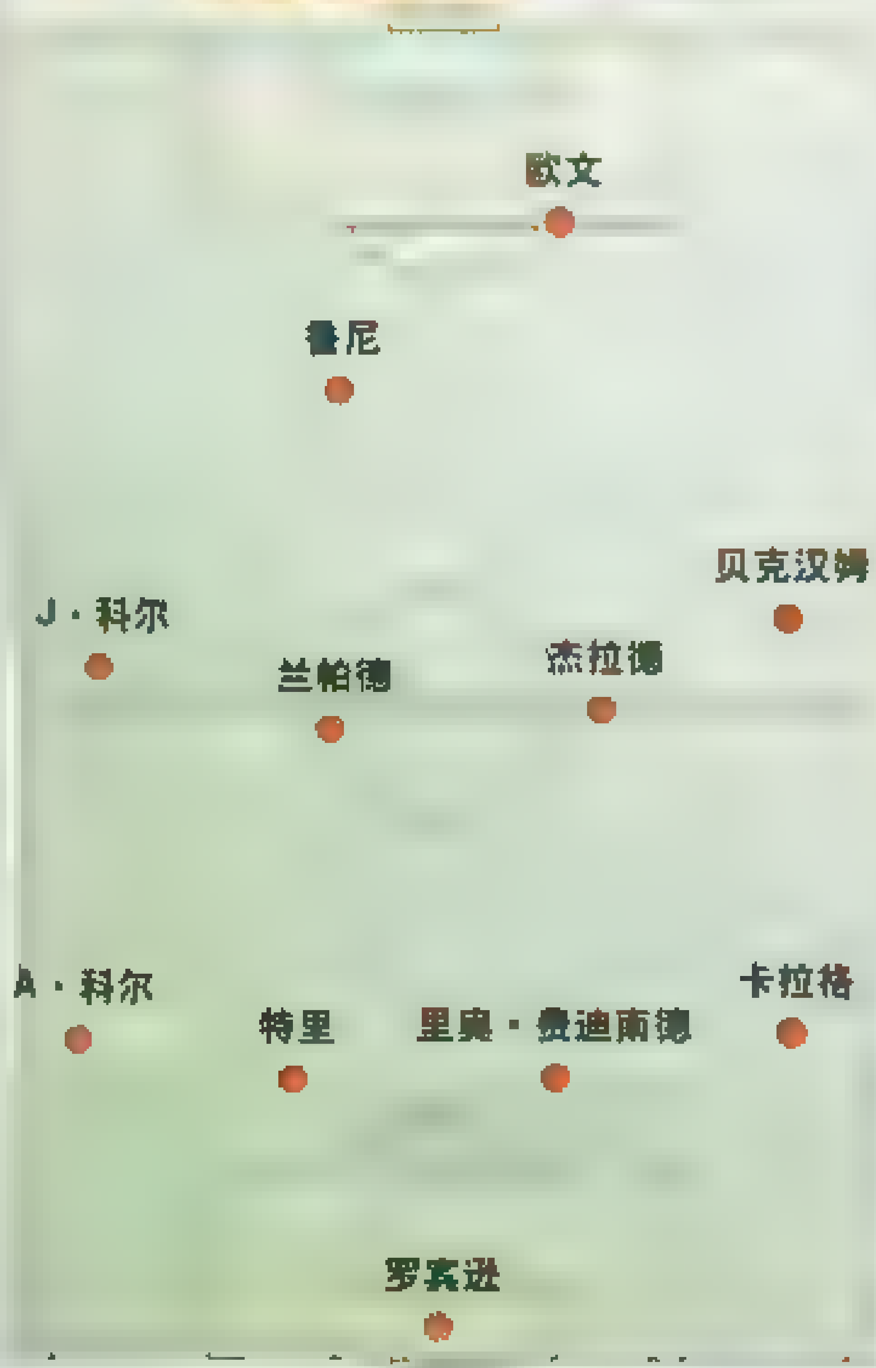


战术： 左路进攻、右路进攻、中央突破、区域挤压

突破点： 前场四人组

世界杯战绩

于1958、1962、1970、1994、2002共五次夺得世界杯冠军



战术： 右路进攻、防守反击、区域挤压

突破点： J·科尔、鲁尼

世界杯战绩

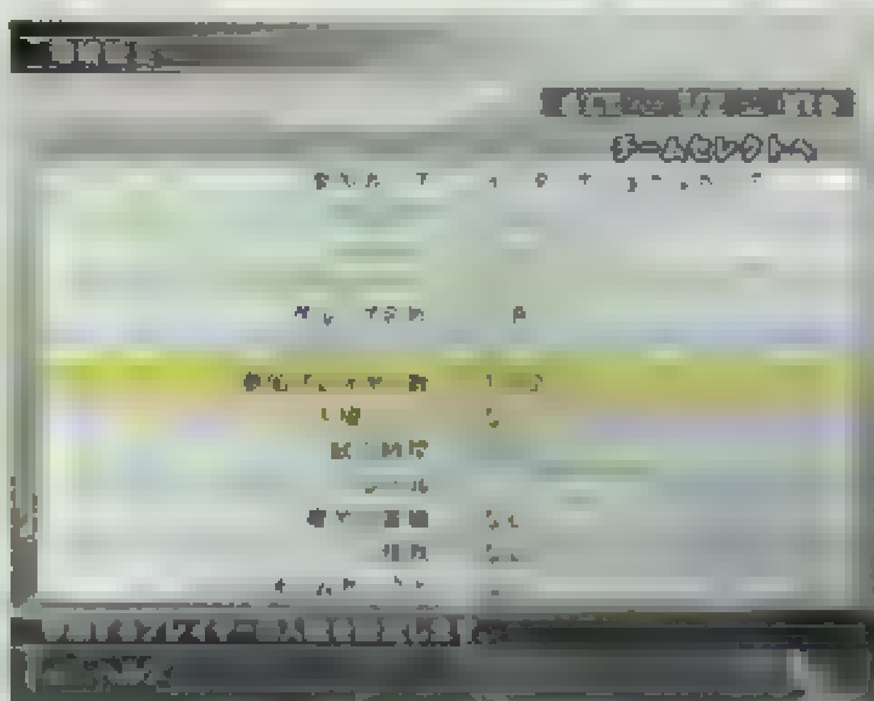
于1966年获得世界杯冠军

普通联赛 League



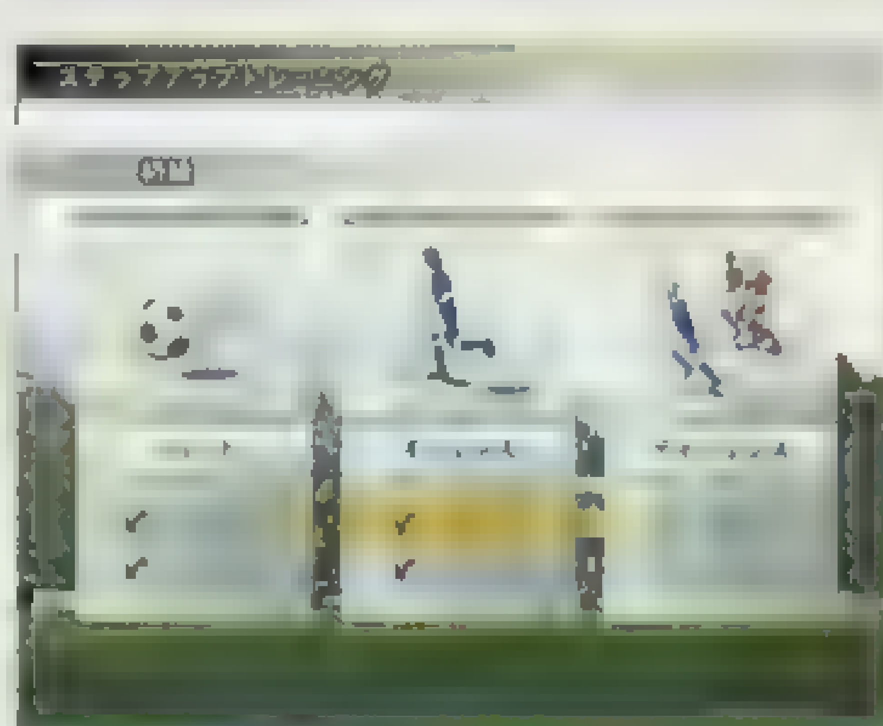
如果你不想管大师联赛那些繁文缛节只想打比赛的话，普通联赛是一个适合你的环境。在“参加联赛（参加リーグ）”一栏中，我们可以选择意甲（セリエA）、荷甲（エールディヴィジ）、西甲（リーグ·エスパニョーラ）、英超（イングランドリーグ）、法甲（フランスリーグ）、德甲（ドイツリーグ）、国际联赛（インターナショナルリーグ）。在剩余的选项中比较重要的，当属赛季长短（シーズン）和参加对象，可以选择一个完整的赛季（フルシーズン）或半个赛季（ハーフシーズン）。而国际联赛的参加对象可以设置为俱乐部（クラブ）、国家队（ナショナル）、全部球队（全チーム）。如果选择俱乐部的话，可以让各大联赛全体俱乐部参与，组建自己的欧洲冠军联赛。而选择全部球队的话，则可以实现比如巴塞罗纳 VS 巴西这样的梦幻级对决。

杯赛 Cup



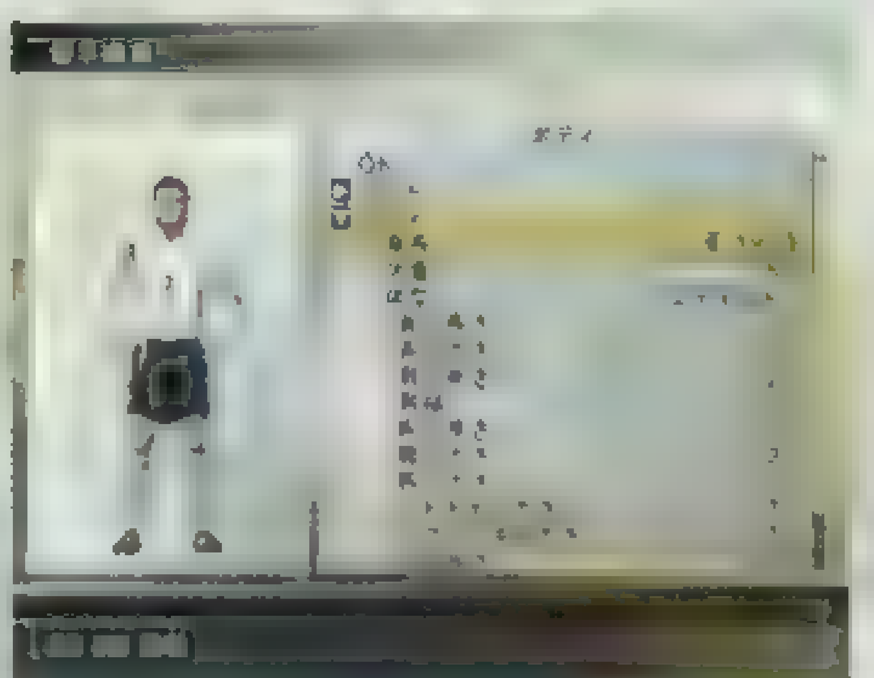
既然是世界杯年，那么杯赛中的世界杯（インターナショナルカップ）肯定是最重要的。不过除了世界杯外，我们还可以在这里参加其他各大洲的杯赛，比如号召力仅次于世界杯的欧洲杯（ヨーロッパカップ）、黑马的温床非洲杯（アフリカカップ）、激情四射的美洲杯（アメリカカップ）、澳大利亚强势加入后的亚洲杯（アジア·オセアニアカップ）、自由选队的Konami杯（コナミカップ）。其他值得一提的是“参加プレイヤー数”这个选项，比如选择世界杯后大家会看到该项后的数字为1/32，其中1为玩家控制的球队数量，32为该杯赛的总参赛球队数量。我们可以方便地通过增加玩家控制的球队数量来举办朋友间聚会的小型比赛，而在普通联赛中也可以如此操作。《WE》为我们的球迷玩家群体提供了一个便捷的比赛平台。

训练 Training



在“《WE》系列”的近几作中，训练模式里的教学功能是越发完善。本作更是分门别类、按部就班地将游戏中的各种基础操作以实况的形式手把手教给大家，进入“操作说明”中就可以逐步了解本作的特点。在之前的几作中，一些基础操作的练习项目往往与WEM收集或隐藏球员挂上钩。这或许会使训练模式偏离了让玩家们轻松了解系统的原意，反复挑战最高难度的同时却因失败而无法获得隐藏球员的奖励，可能会让人觉得郁闷和烦躁。《WE10》中取消了这种将训练与隐藏要素挂钩的方式，并将其调整为”进阶练习（ステップアップトレーニング），只保留了1～5星的每级挑战、分数记录和排行榜。而剩下的“自由训练（フリートレーニング）”就是老传统了，是我们实验新技术动作的平台。（编：郁闷或闲暇时进入自由训练模式，练习一下任意球和射门也是一种不错的消闲解忧的选择）

编辑制作 Edit



编辑制作模式其实是等于官方在有限的范围内开放给玩家对游戏进行自由修改的功能，目前在我国国内和世界其他范围还有许多热心的球迷玩家自发地组成了非盈利性质的《WE》汉化组织，自主开发各种最新版本的《WE》补丁。其中最为令人称道的就是众多俱乐部和国家队的新赛季球衣、球鞋，均制作得十分贴近实物，上佳者已非常接近官方版本的水准。经历了近几年的迅猛发展，目前国内数得上号的民间《WE》汉化组织有WSI、WECG等。阿迪在截稿前获悉，WSI旗下的WEM小组特别为本次《WE10》汉化的最初版补丁已经完成，仅仅使用一周的时间，他们将于近期内在WSI站点提供下载。题外话到此为止，接下来我们一起来看看编辑制作模式中有哪些我们可以利用的功能。

以前没有补丁的时候，阿迪经常会利用几个晚上对照着最新名单在编辑模式的“选手编辑”项目中，将球员的日文假名修改为真实的英文名。相信许多球迷玩家在PS时代和PS2时代初期都曾有过这样的经历吧。除了修改选手名外，“选手编辑”还可以设置球员的所有资料，包括身高、体重、脸型、球鞋、罚球和欢庆动作等等。除了“选手编辑”外，“球员登陆（メンバー登陆）”也是一项重要的功能。它可以将一些没有参加国家队和俱乐部的自由球员按照玩家的意愿登陆到国家队或俱乐部中，即按照自己的想法去改变游戏的默认阵容。“球队编辑（チーム编集）”则可以让我们使用厂商提供的素材来修改未授权的国家队和俱乐部的球衣，有了补丁版后这项功能就显得比较鸡肋了。而接下来的“エンブレム·ロゴ编集”、“スパイク编集”、“スタジアム名编集”、“リーグ·カップ名编集”，则分别对应“徽章标识编辑”、“球鞋编辑”、“体育场名称编辑”、“联赛与杯赛名称编辑”，均为我们平时接触并不多的功能。

隐藏选手名单

第1页

秋元勇太	Yutaka Akita	秋田丰
明山智安	Tomokazu Myojin	明神智和
アスプニーラ	Asprilla	阿斯普里拉
アドレウトン	Abreu · Oliveira	阿布鲁·奥利维拉
アヘイロ	Sergio · Aguero	阿奎罗
アリジョードン	Andrew · Johnson	安德鲁·约翰逊
アル アウメラ	Alex Aguinaga	阿莱克斯·阿奎纳加
アル イミレ	Adrian Ilie	伊利耶
アルテイン	Denis Irwin	埃尔文
アルナ	Freddy Adu	阿杜
アルル	Khodadad Azizi	阿齐兹
イエモナ	Anthony Yeboah	叶博阿
井口直己	Masami Ihara	井原正己
イゴーレ	Rene Higuita	伊基塔

第2页

石上直文	Naohiro Ishikawa	石川直宏
イスレロ	Fernando Hierro	耶罗
市村雄佑	Daisuke Ichikawa	市川大佑
イワム ラセル	Ian Rush	伊恩·拉什
ウィーゴ	George Weah	乔治·维阿
ヴェルドナン	Valderrama	瓦尔德拉马
ウノ サムエン	Hugo Sanchez	乌戈·桑切斯
エフエルフォルツ	Effenberg	埃芬博格
エムネイア	Elkjaer Larsen	埃尔克耶尔·拉尔森
エリメルト	Edmundo	埃德蒙多
エルカマ	M Boma	姆博马
エルチェリノ	Eusebio	尤西比奥
エンブル	Elber	埃尔博
オイケラ	Ortega	奥特加

第3页

大仓隆善	Takafumi Ogura	小仓隆史
大城丈冶	Syoji Jo	城彰二
大西启辅	Eisuke Nakanishi	中西永辅
オーヘムナルス	Overmars	奥维马斯
冈雄介	Daisuke Oku	奥大介
冈部雅昭	Masayuki Okano	冈野雅行
オゲアウデ	Abeyie	阿贝耶
奥上孝弘	Yasuhiko Okudera	奥寺康彦
カール アナグレ	Carlos Alberto	卡洛斯·阿尔贝托
[illegible]	[illegible]	卡斯特罗
ゲナーリン	[illegible]	加林查
金山将史	[illegible]	中山雅史
金田道茂	Kunishige Kamamoto	釜本邦茂
カ[illegible]ーラ	Caniggia	卡尼吉亚

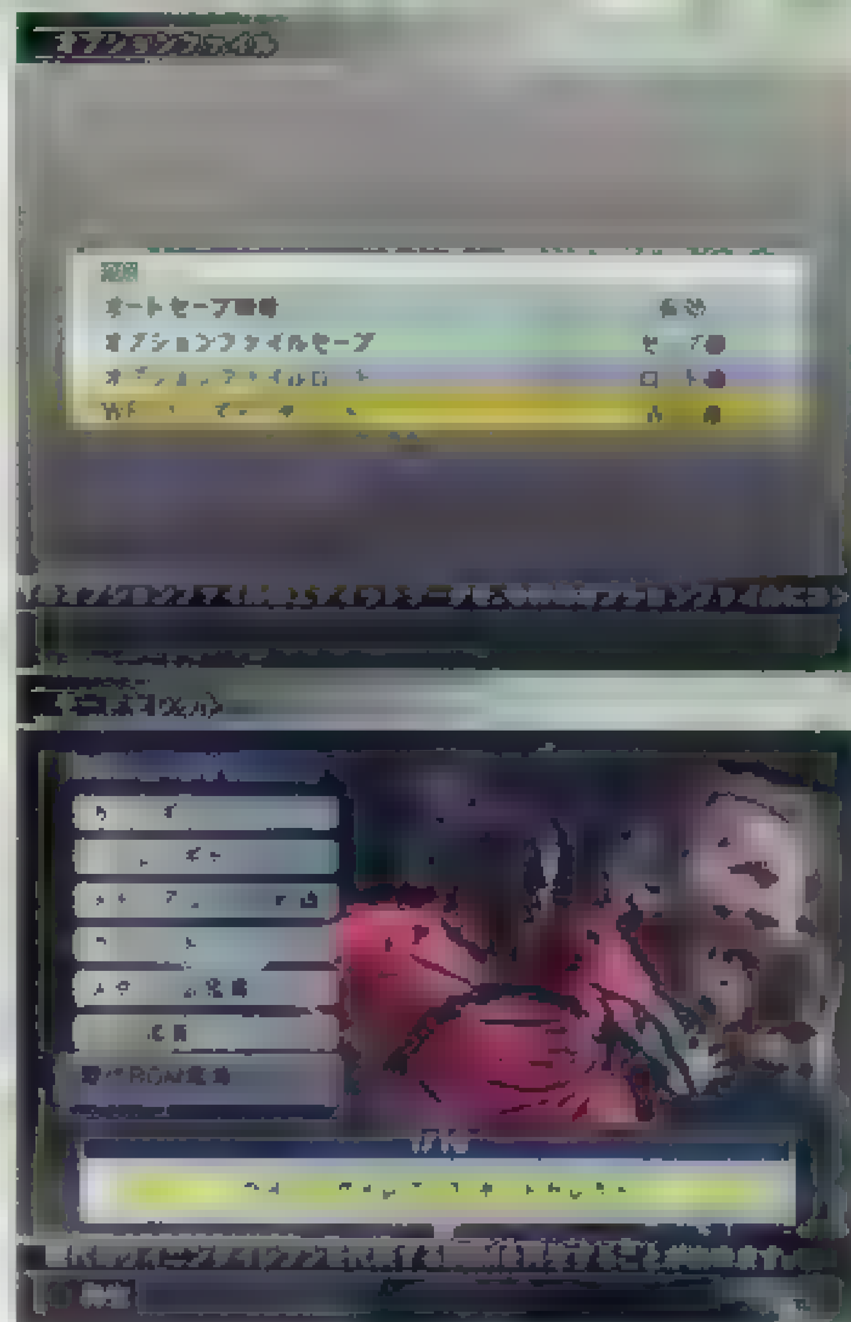
《WE10》的盘带与系列前作有所不同，“新”更多是有意将球控制在自己的身体范围内，利用身位来护球。此时[illegible]人[illegible]并进对，可以像现实足球那样“抢道”，将对手挡在你的身后。

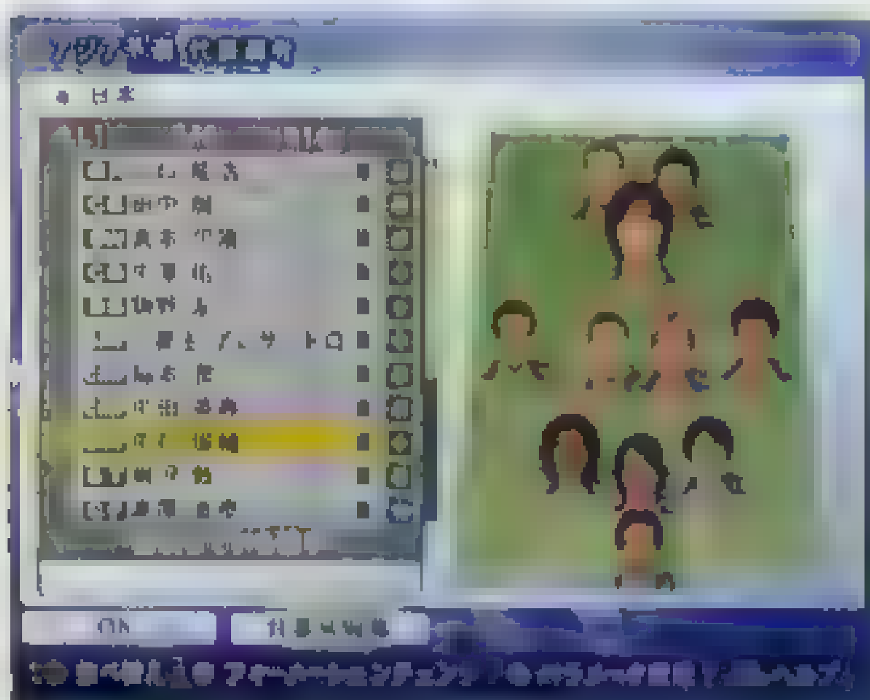
系统管理 Option

这是《WE》系列的根基所在，许多涉及到存取方面的操作都要在该项目内进行，此外还有WE-SHOP这样越来越受到众人关注的隐藏要素。“WE存档管理（WE管デ－タ管理）”中的“系统文件（オプションファイル）”在编辑模式中也有，通过该功能我们可以记录（セ－ブ）或读取（ロ－ド）系统存档，选择是否打开自动记录功能（オ－トセ－ブ机能），以及读取前作《WE9》的系统存档（WEシリ－ズデ－タロ－ド）选择继承选手名、球队名、徽章标识、体育场名称等等诸如此类的系统文件。除此之外，该项目还提供为存档命名（セ－ブデ－タ名入力）、存档复制（セ－ブデ－タコピ－）和削除（セ－ブデ－タ削除）的便利功能。

“WE博物馆（WEミュ－ジアム）”就像是俱乐部的荣誉陈列室一样，该项目包括可供玩家查看所获得的各种联赛、杯赛奖杯的“奖杯收集（カップギャラリ－）”、欣赏你记录的球场上精彩或爆笑瞬间的“精彩重放（リプレイギャラリ－）”、查看玩家相互使用自己的记忆卡对战后记录战绩的“战绩收录（メモリアルマッチ战绩）”。除了上述种种之外，所谓饮水思源，我们还可以查看本作制作名单（クレジット）。

合理地设置隐藏要素往往是刺激玩家的收集欲和提高有效单机时间的最佳手段。“《WE》系列”的WE-SHOP（WEショップ）就是一个绝佳的例子。每一次新作中收录的隐藏球员和经典球队都是一时之间玩家们的热门话题，许多恶搞的爆笑发型让人忍俊不禁，这次竟然还破天荒地增加了水果足球和骑乘系统。什么？你说《WE10》里可以踢西瓜和骑宠物踢球？欲知个中猛料还请你关注下文的精彩花絮，在此容阿迪先卖个关子。《WE10》是Konami官方庆祝“WE十周年”的系列作品之一，那么理所当然会有与十周年相关的内容。历代BGM鉴赏就是一个明显的例子，不知道大家印象最深的“《WE》系列”BGM是哪一首呢？WE-SHOP其余的功能就是一些较为硬性的系统设置了，比如“键位设置（キ－コンフィグ）”、“语音设置（サウンド设定）”、“画面调整（スクリ－ン设定）”。



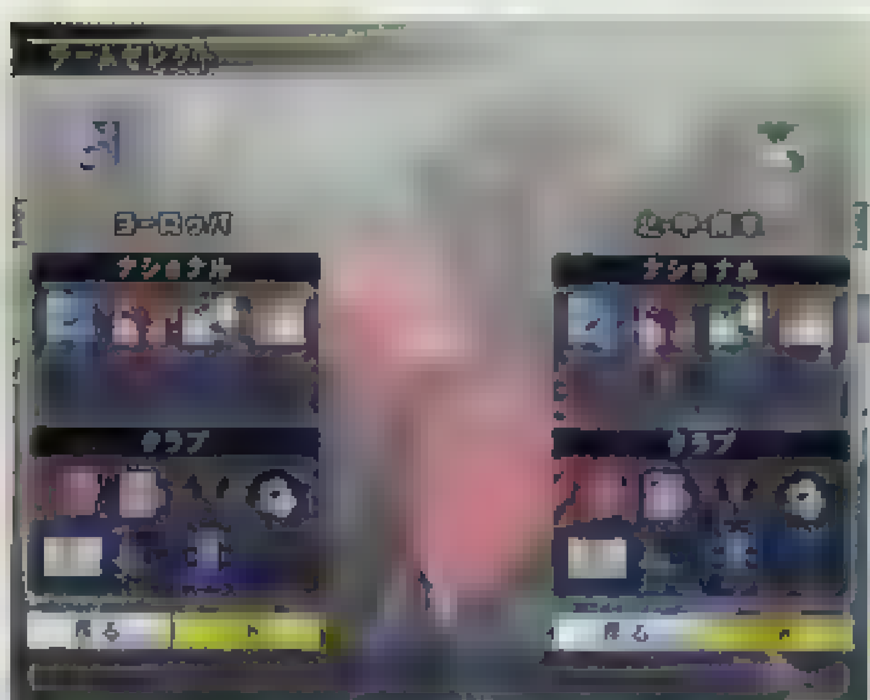


日本队挑战模式 Nippon Challenge

日本队近十年来在足球领域的突飞猛进，是所有亚洲球迷亲眼见证的事实。今年正逢世界杯年，那么作为日本TV-Game领域的足球游戏王者，一向与日本足协交往甚密的“《WE》系列”肯定会有所动作。“日本队挑战模式（ニッポンチャレンジ）”就在这样的大环境下应运而生了。《WE10》的日本队挑战模式相比于系列前作来说更加细致，一些细节体现了本作的进步，比如在阵形设置界面能够生动地展现主力球员的大头像。《WE10》没有将中国队列入球队名单，这不得不说是一种遗憾。但是从自省的角度来想，中国队连续在世界杯和亚洲杯预选赛中折戟而归，也让我们的国家队缺乏让人信服自身实力的明证。

国际挑战模式 International Challenge

既然是世界杯年，《WE》又怎能只有“日本队挑战模式”呢！所以，换汤不换药的国际挑战模式就成为了理所当然的讨巧之举。敢问，有哪个球迷玩家不想率领自己最喜欢的国家队亲身体验该大洲的预选赛，过五关斩六将杀进世界杯决赛圈的吗？国际挑战模式把全球分为亚洲、北中美及加勒比海、南美、欧洲共四个大区，全程模拟该大洲的参赛过程，包括球队数量、赛制、出线名额等等。一开始确立分组后，你就要过一把国家队主教练的瘾，令旗一挥，三军用命。国家队该征召哪些球员，具体该使用什么打法全由你说了算。



随机组队模式 Random Selection Match

看过今年阿迪达斯最新的世界杯广告的球迷玩家想必都对那两个小男孩留下了深刻的印象。你是不是也想拥有那种随心所欲挑选大牌球星组队的权力与快感呢？现在，《WE10》新增的随机组队模式就将令你美梦成真。在该模式中，我们可以选择一个大区（エリアから选出），或是其中一个联赛，亦或者是在各大洲和各联赛中挑选2~4支球队。然后就可以让系统帮你在选定的范围内随机抽选一支梦幻明星队，如果不合意的话，还可以按□重新抽选。

法国 阵形 4-2-2-2

特雷泽盖　亨利
齐达内　皮雷斯
维埃拉　马克莱莱
吉维特　图拉姆　布姆松　加拉斯
朗德罗

战术：左路进攻、中央突破、防守反击
突破点：亨利

世界杯战绩：于1998年获得世界杯冠军

意大利 阵形 4-3-1-2

多尼　吉拉迪诺
托蒂
德罗西　皮尔洛　加图索
格罗索　内斯塔　卡纳瓦罗　赞布罗塔
布冯

战术：防守反击、区域挤压
突破点：托蒂

世界杯战绩：于1934、1938、1982年获得世界杯

隐藏选手名单

第4页

[illegible]	[illegible]	[illegible]
カユキン	Karpin	卡尔平
カルメン	Campos	坎波斯
カレメリ	Cavenaghi	卡维纳吉
北泽豪	Tsuyoshi Kitazawa	北泽豪
クールロメール	Claudio Lopez	克劳迪奥·洛佩斯
グラナジアラ	Guardiola	瓜迪奥拉
クルスローレス	Clemente Rodriguez	克莱门特·罗德里格斯
ケナアンチノン	Kennet Andersson	肯尼·安德森
コルテ	Kocsis	柯奇士
サガツ	Salas	萨拉斯
相乐一树	Naoki Soma	相马直树
佐东辉光	Teruyoshi Ito	伊东辉悦
サルサ ロ	Zamorano	萨莫拉诺
サルテリッチ	Savicevic	萨维切维奇

第5页

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザルメッチ	Zahovic	扎霍维奇
泽井道明	Masaaki Sawanobori	泽登正朗
ジウタレフ	Djorkaeff	德约卡夫
ジェライージョ	Djalminha	德贾明哈
ジェラノチ	Dragan Dzajic	德扎季奇
シマーネ	Signori	西格诺里
ジャメイロン	Pat Jennings	帕特·詹宁斯
ジャンハース	Giannini	贾尼尼
シュラーク	Davor Suker	达沃·苏克
シラウテル	Schmeichel	舒梅切尔
シラウチン	Allan Simonsen	阿兰·西蒙森
ジル バーニスカ	Juninho Paulista	小儒尼尼奥
シルメヨ	Diego Simeone	迭戈·西蒙尼
シレ ニ	Scifo	希弗

第6页

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジロカーニ	Giovanni Oliveira	吉奥瓦尼·奥利维拉
スコノミロフ	Stoichkov	斯托伊奇科夫
ストヤノ チ	Stojkovic	斯托伊科维奇
スフォルザ	Sforza	斯福扎
セイロン	Sergi	塞尔吉
セルセ コラ トン	Sergio Conceicao	塞尔吉奥·孔塞桑
ダールミンソ	Dalglish	达格利什
高本琢台	Takuya Takagi	高木琢也
ダトヘルン	Dagoberto Pelendier	达戈贝托
谷川启太	[illegible]	长谷川健太
ダルンル	[illegible]	达赫林
チムラル	[illegible]	奇拉维特
ソイーデ	Ziege	齐格
デ スケラン	Di Stefano	迪斯蒂法诺

TIPS·授权球队 本作的授权俱乐部除了意甲、西甲、荷甲外，还有英超的阿森纳和切尔西、德国的拜仁慕尼黑、土耳其的加拉塔萨雷、丹麦的哥本哈根、瑞典的斯托克霍姆、苏格兰的凯尔特人和格拉斯哥流浪者、乌克兰的基辅迪纳摩、葡萄牙的波尔图、挪威的罗森博格。

阿根廷 阵形 4-2-2-2

克雷斯波　特维斯
里克尔梅　艾马尔
坎比亚索　迪米凯利斯
L・冈萨雷斯　萨穆埃尔　阿亚拉　J・萨内蒂
弗朗哥

战术 左路进攻、右路进攻、中央突破
突破点 前场四人组
世界杯战绩
于1978和1986年获得世界杯冠军

荷兰 阵形 433B

范尼斯特鲁伊
罗本　卡斯特伦
范德法特
斯奈德　范博梅尔
范布隆克霍斯特　德琼
科库　奥耶
范德萨

战术 左路进攻、右路进攻、越位陷阱
突破点 范德法特、罗本
世界杯战绩
于1974、1978年获得世界杯亚军

实况预备队 Winning Eleven 10

当你通过前面青训营的锻炼后，相信你已对《WE10》的操作有了一个大致上的了解。那么，我们现在就可以开始在该基础上的进阶练习。在职业足球中，俱乐部的预备队是一个非常重要的缓冲阶段和学习时期。在预备队里你会拥有比在青训营中更多的选择，去全面接触游戏的系统特点，从而抓住这些特点来使自己快速上手。



Step up Technique 进阶技术篇

"《WE》系列"不知是从何时开始把每代新增的技术动作做为最大的卖点去宣传，作为本作新增的2大假动作：马修斯假动作和V字假动作自然也是我们关注的重点。究竟这2种假动作应该如何操作，有什么特点，在实战中又有多大作用呢？接下来就让我们逐一分析。

马修斯假动作 Matthews Feint

在总第150期的前线狙击中，我们已经介绍过马修斯假动作的历史渊源和它的来龙去脉。那么，现在就让我们根据《WE10》中的实际情况来验证一下马修斯假动作的威力。

操作方法

以球员面朝的方向为准，快速点击代表其左、右两侧的方向键。以右侧结束，则是往右边推。反之则是往左侧推。

威力特点

首先，只有带球精度在70以上的球员才能使出马修斯假动作。经测算，带球精度在70～90内的球员，他们完成该假动作的整体时间在0.8～1秒。而像罗纳尔迪尼奥、梅西、罗本这样带球精度在90以上的球员，他们完成该假动作的平均时间则在0.5秒内。一个出色的田径运动员的起跑反应时间在0.15秒左右。一个普通人在全神贯注的情况下，其极限反应时间在0.5秒左右。经过以上论证，假设你控制的是那些盘带大师们，那么我们认为只要将马修斯假动作穿插在其他盘球技术中使用的话，对手是无法反应过来的。关键是何时使用，节奏这一点对于任何假动作都是共通的。



后撤步拉球假动作 V Feint

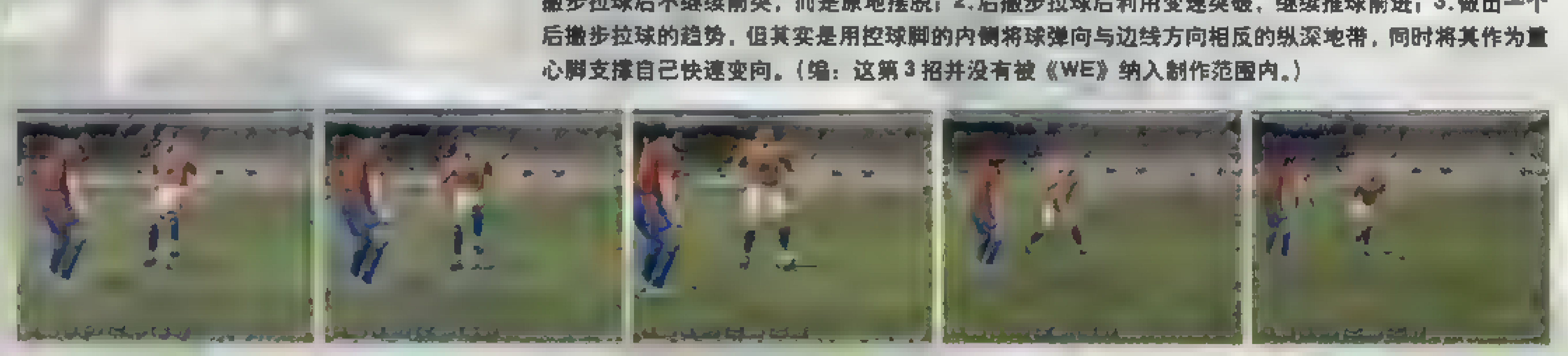
相对于上文的马修斯假动作，除了需要共通掌握的身体趋势外，V字假动作对于节奏上的把握更为讲究。在现实足球里，这种后撤步拉球假动作经常被用于突然减速再起动的变速过程中。

操作方法

以球员面朝的方向为准，先按下R2不放，然后快速点击代表球员身后的方向键，再紧接着点击代表此时球员控球脚一侧的斜45度反向键。

威力特点

只有速度便冲的话，是不足以成为一名好球员的，或者说无法将自己的优势发挥到极限。只有在拥有速度的前提下，掌握了变速变向的技巧，才能够将自己的速度优势充分发挥。变速变向，更多地可以理解为对节奏的把握，其中包含了对防守一方的预判，周遭队友的有利条件等等。从操作形式上来看，V字假动作比马修斯假动作更容易掌握。但是，因为只能往控球脚一侧推球和后续变化不多，V字假动作在《WE10》中的发挥空间不大，大多数情况下相信都会被对手预判到。以现实里的C・罗纳尔多为例，他沿着边线盘带的时候，如果使出后撤步拉球的话，其后续的技术动作至少有3种：1.后撤步拉球后不继续前突，而是原地摆脱；2.后撤步拉球后利用变速突破，继续推球前进；3.做出一个后撤步拉球的趋势，但其实是用控球脚的内侧将球弹向与边线方向相反的纵深地带，同时将其作为重心脚支撑自己快速变向。（编：这第3招并没有被《WE》纳入制作范围内。）



隐藏选手名单

第7页

デリー ラン	Denis Law	丹尼斯・劳
デルセイ	Desailly	德塞利
户冢和德	Kazuyuki Toda	户田和幸
名下原晶	Akira Narahashi	名良桥晃
名爪浩二	Hiroshi Nanami	名波浩
西河康训	Akinori Nishizawa	西泽明训
ヌルミ	Mohammed Noor Hawsawi	穆罕默德・努尔・哈萨维
パール サルサ	Paulo Sousa	保罗・索萨
ハヌエ	Hagi	哈吉
林田哲也	Tetsuji Hashiratani	柱谷哲二
バラノフ	Balakov	巴拉科夫
バル アーセロン	Patrik Andersson	帕特里克・安德森
バルカン	Alessandro Rosa Vieira	亚历桑德罗・罗萨・维埃拉
バルタン ロウ	Vagner Silva da Souza	瓦格诺・席尔瓦・达・索萨

第8页

パルンカ	Pagliuca	帕柳卡
バロール	Bakero	巴克罗
フィル ダ ブウニ	Frank De Boer	弗兰克・德波尔
ブイロメル	Preud'homme	普雷德霍姆
服本敏人	Toshihiro Hattori	服部年宏
福山正范	Masahiro Fukuda	福田正博
ブザラーナ	Butragueno	布特拉格诺
藤谷拓哉	Toshiya Fujita	藤田俊哉
ブハリン	Blokhin	布洛欣
ブランダー	William Bremner	威廉・布莱纳
ブルサリ	Protti	普罗蒂
ブルセル	Puskas	普斯卡什
ブルノレン	Brolin	布洛林
フローケルトリ	Francescoli	弗朗西斯科利

第9页

フロム	Fran	弗兰
ヘイトー	Hassler	哈斯勒
ベグルスタロン	Beguiristain	贝吉里斯坦
ベトラフ	Belanov	别拉诺夫
ベヌキ	George Best	乔治・贝斯特
ヘユモーク	Herzog	赫尔佐格
ホ モウド	Myung-Bo Hong	洪明甫
ボーレン	Boban	博班
ボテルク	Popescu	波佩斯库
ボラミッキ	Bo?sic	博克西奇
掘川武	Ta?umi Hori?e	掘池巧
ボンサク	Bon?k	博涅克
[illegible]カン	Marcio Rodrigues	马尔西奥・罗德里格斯
マイル ヒーリー	Mark Hughes	马克・休斯

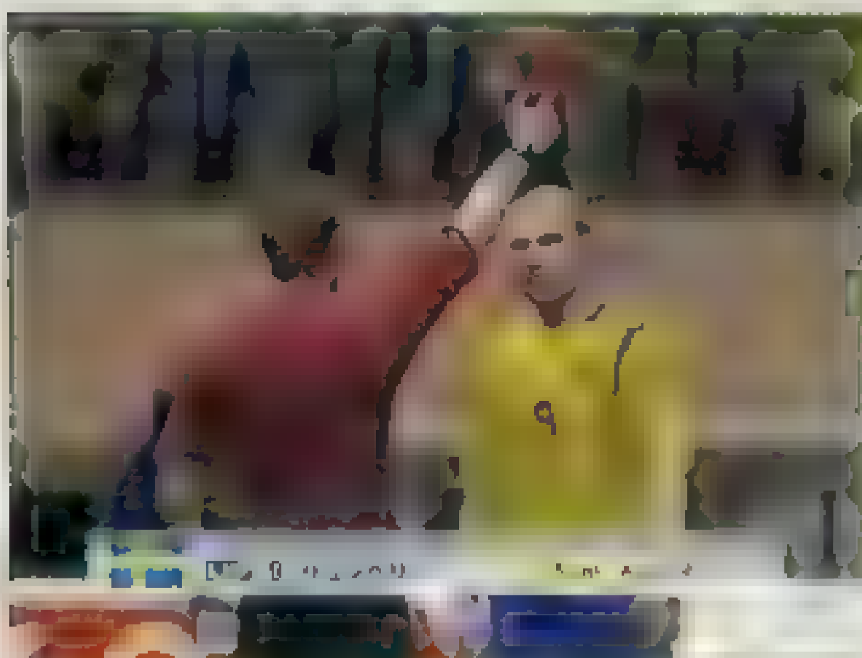
TIPS 球星失踪

今年是德国世界杯，虽然《WE10》未能取得德国国家队的授权，但是也取得了德甲巨无霸拜仁的授权。不过，可惜的是由于与巴拉克和卡恩两位球星的个人授权未能谈拢。所以，《WE10》中的拜仁队里没有这两名巨星的身影。"《WE》系列"在版权的道路上还要走很远。

Step up System 进阶系统篇

只要是个游戏，它就肯定会有因为程序上的偏差而导致某些拥有通常情况下的系统优势和超越普通技术的玩法存在。“《WE》系列”也不例外，比如被广大球迷玩家戏称为“雷射‘的半场射门。以下我们将就《WE10》中的一些细节改变进行初步探讨，同时欢迎广大球迷玩家日后踊跃投稿发表自己对《WE10》的看法观点，我们准备在研究中心的《WE9》系列的形式上加以进化改造，为大家再次打造更全面、更权威、更深入的《WE10》研究。

判罚尺度变宽 游戏节奏变快



裁判问题一直是人们对《WE9》有所垢病的主要方向。《WE9》的裁判更像是一位西甲裁判，对规则抠得太碎太细，对身体对抗的尺度很严，鸣哨太多导致比赛频繁中断。典型的例子就是2002年世界杯小组赛中，德国对喀麦隆一役中西班牙裁判作出了严厉而无序的判罚，全场共出示16张黄牌和2张红牌。而《WE10》的裁判更像是一名英超裁判，对比赛的节奏控制较为出色，鼓励球员正面进行身体碰撞，鸣哨较少让比赛流畅进行。

在总第150期的前线狙击中，“《WE》系列”统筹制作人高冢新吾在访谈中就谈到：“犯规相对前作来说变少了。”而当我们玩到《WE10》的时候，感觉也是这种情况。同样程度和性质的身体接触，《WE10》比《WE9》判罚的尺度要宽松不少。在《WE10》中，判罚尺度的宽松对攻守两方的机会都是均等的，不要以为这样就可以肆无忌惮地冲撞和铲球了，没有组织性的防守在《WE10》中会被完全摧毁的。以“《WE》系列”历来所追求的宗旨来看，这就是涉及到真实度与游戏性的辩证。游戏的乐趣与真实的乐趣其实并不相抵触，但是破坏游戏性的真实却是我们需要拒绝的。因为，《WE》毕竟只是一款足球游戏而已。

黄金射门角度尤在

《WE9》中的近角射门疯狂到什么程度？举个程序偏差导致的例子，带球沿着底线一直往球门方向走，你会发现守门员竟然让开近门柱的位置，选择站在球门相对靠近中央的位置，让开一个大空档给你劲射近角。同样的例子还有《WE7》传中时，门将首先判断往远门柱方向移动，让前点的球员轻松顶个半空门。在《WE10》中，右脚选手沿着小禁区右侧白线附近切入禁区，选择打近角的成功率还是相当高的。左脚选手反之亦然。这么写的目的不是鼓励大家射门全都考虑近角，只是建议大家在能够使用系统优势的情况下要注意使用，成功率相对于一般的手法和角度更高。



R2提前移动量

在《WE10》中，盘带突破变得相对比较简单。那么，在盘带突破成功率较高的边线，传中往往是我们突破后的主要后续攻击手段之一。《WE10》的传中系统相对于前作来说，变化不大。但是，在R2移动抢点的提前量上却有些微的变化。按照《WE9》的老操作习惯的话，你可能会觉得抢点球员的动作变得有点呆滞。我们认为，《WE10》中的R2提前移动量要比《WE9》中更加提早一点，特别是冲抢近门柱的角球和传中时，这点体现得尤为明显。

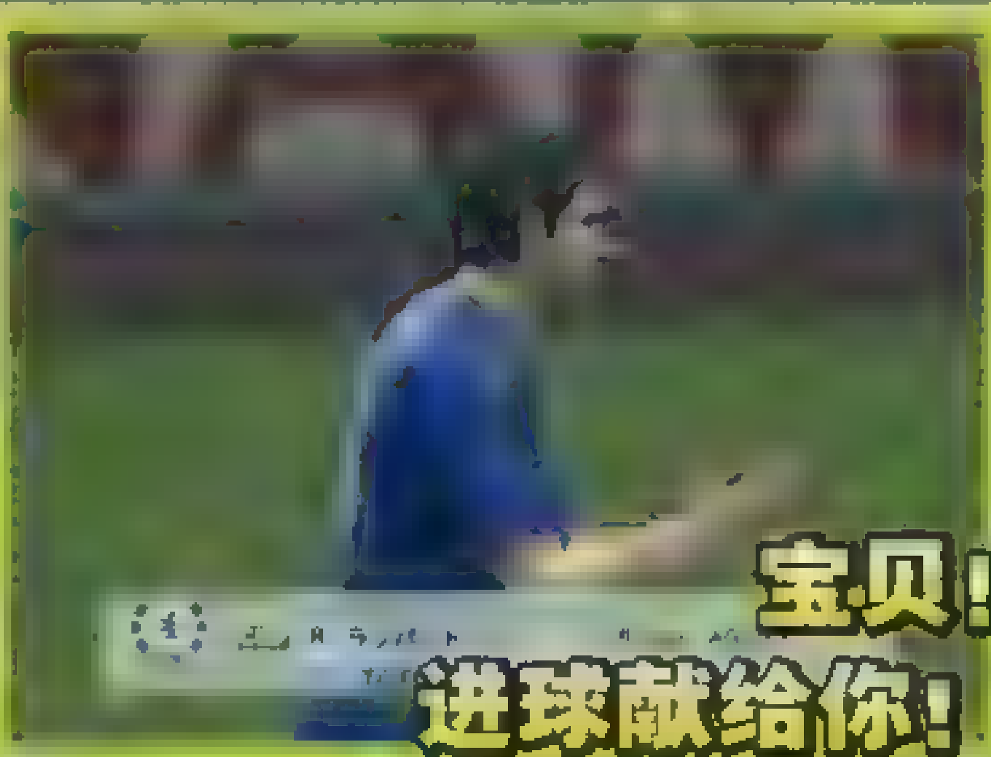
Winning Eleven 10 场外小花絮



这是《WE10》中的隐藏换装之一，那么多企鹅在场上跑，是不是腾讯QQ赞助了这场别开生面的足球比赛啊？

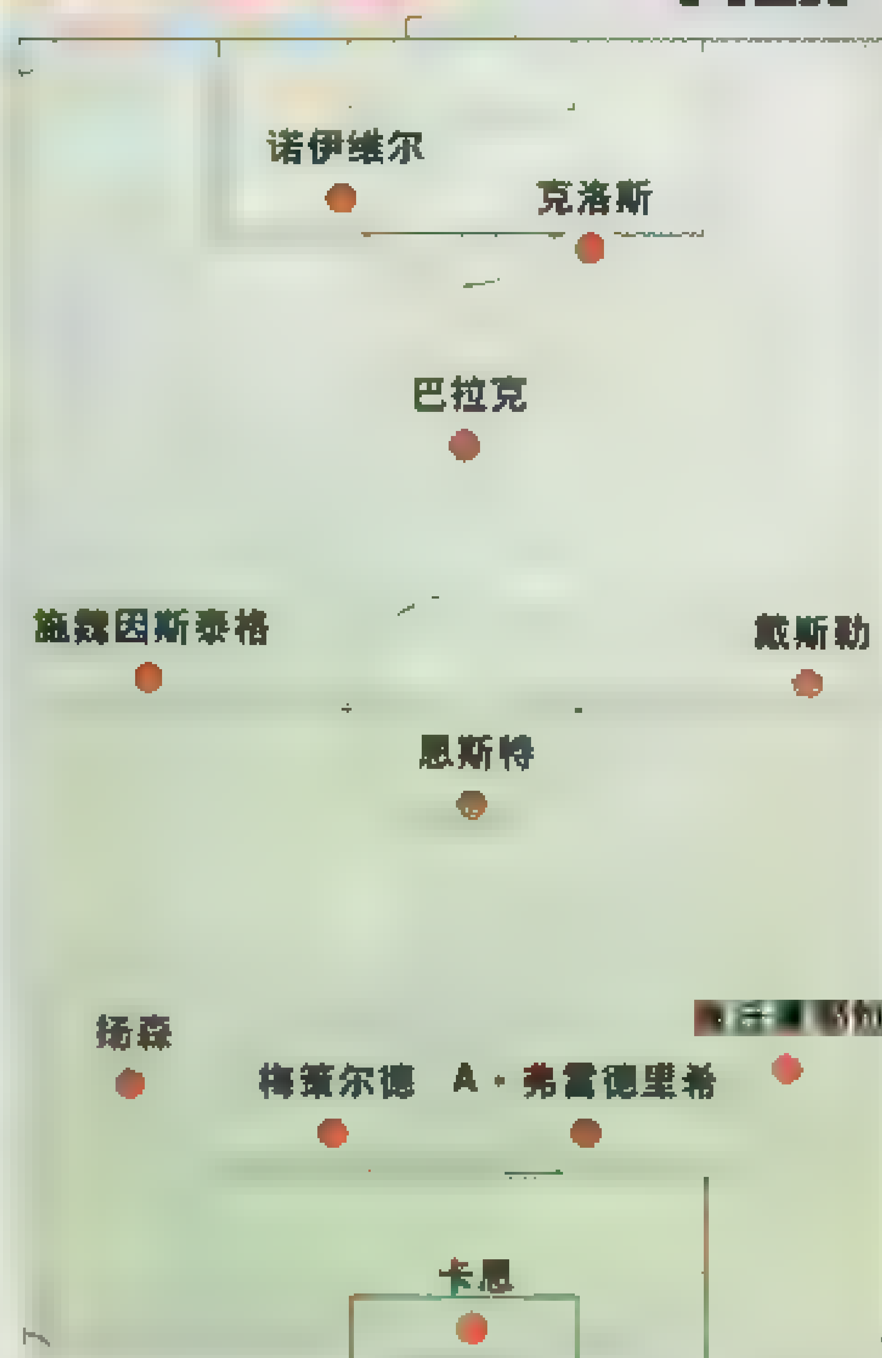


《任天狗》重新掀起了电子宠物的热潮，Konami也不甘人后地推出了《DogStation》。现在连《WE10》的隐藏发型都“难逃一劫”啊。



广大球迷玩家一定都还记得1994年世界杯上，巴西队的贝贝托手摔摇篮状的那个经典庆祝动作。除了他之外，英格兰国脚兰帕德为了比赛而没去医院迎接他的西班牙未婚妻埃琳为其生下的第一胎。所以，他在切尔西比赛里进球后，也情深款款地Copy了一把。

德国 阵形 442A

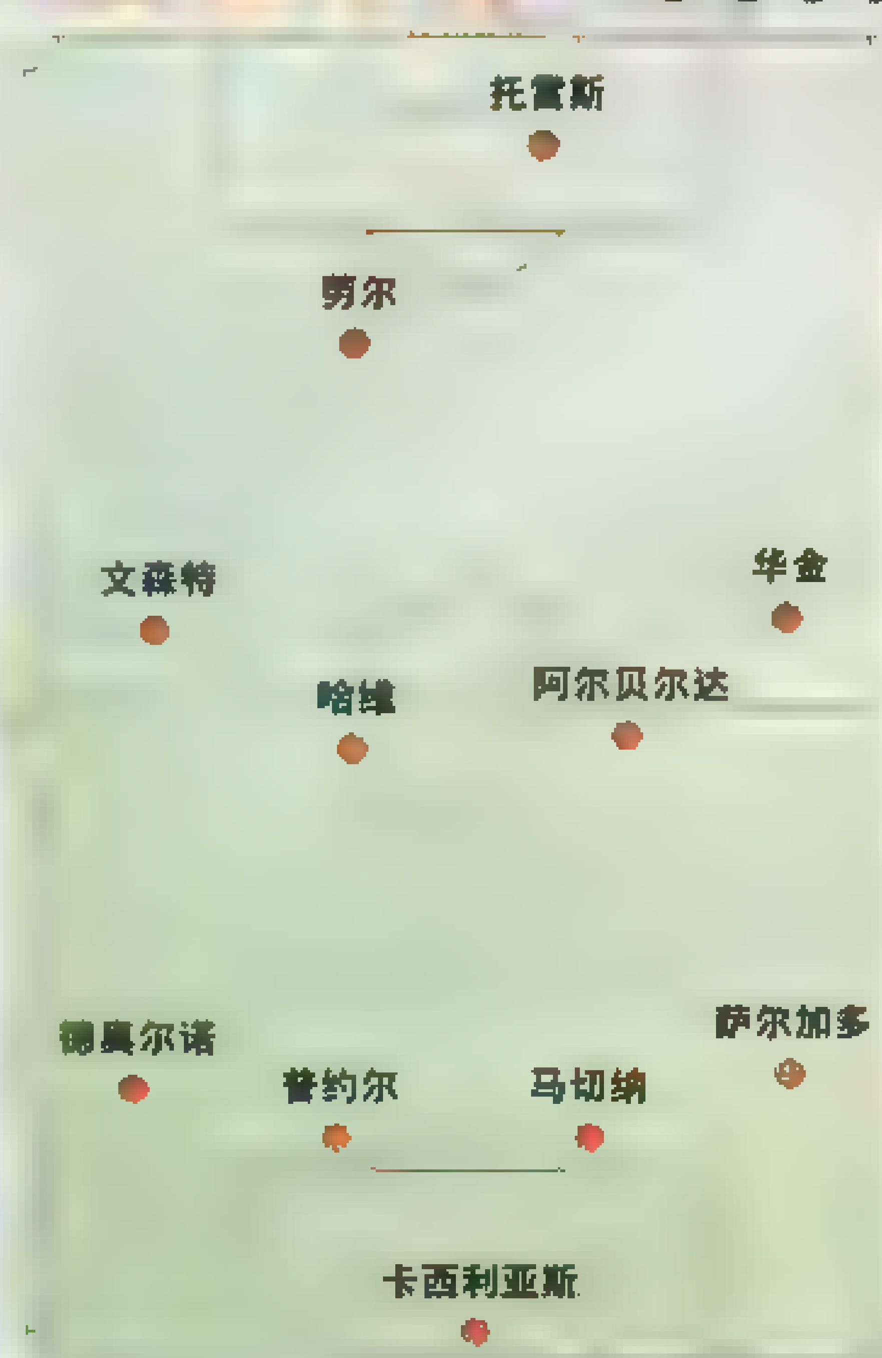


战术 左路进攻、右路进攻、区域挤压、防守反击

突破点 巴拉克、诺伊维尔

世界杯战绩：于1954、1974、1990年获得世界杯冠军

西班牙 阵形 4-4-1-1



战术 左路进攻、右路进攻、中央突破

突破点 文森特、华金、托雷斯

世界杯战绩：历史最好战绩为1950年世界杯进入四强

隐藏选手名单

第10页

前川真宽	Masakiyo Maezono	前园真圣
松野和树	Naoki Matsuda	松田直树
松原茂光	Shigetatsu Matsunaga	松永成立
マヌ エルゲト	Mauro Esposito	埃斯波西托
マリウス	Matthews	马修斯
三上和则	Kazuyoshi Miura	三浦知良
三井昌史	Satoshi Tsunami	都并敏史
ミラケニッチ	Mijatovic	米贾托维奇
ミル ランデレフ	Michael Laudrup	米歇尔·劳德鲁普
モーケライ	Mostovoi	莫斯托沃伊
森川敏三	Ryuzo Morioka	森冈隆三
森下宽光	Hiroaki Morishima	森岛宽晃
森肋真一	Hajime Moriyasu	森保一
山上素好	Motohiro Yamaguchi	山口素弘

第11页

ヤレム	Yasin	雅辛
ラグリ	Radebe	拉德贝
ラゴウ	Radoi	拉度尔
ラダヌ	Ravelli	拉维利
ラマエーノ	Ravanelli	拉瓦内利
ラムン甲斐	Ruy Ramos Sobrinho	拉莫斯
ランドローム	Brian Laudrup	布莱恩·劳德鲁普
ルーツ エリケロ	Luis Enrique	路易斯·恩里克
ルテセラ	Matt Le Tissier	勒蒂谢尔
ルナン ドナ	Ruben Sosa	鲁本·索萨
ルル セイラン	Luis Suarez	路易斯·苏亚雷斯
レイラック	Jamie Redknapp	杰米·雷德纳普
レムーレ	Revivo	雷维沃
レムティール	Lentini	伦蒂尼

第12页

ロガテラ	Hugo Rodallega	乌戈·罗德里戈
ロゼーリオ	Romario	罗马里奥
ロナ キラ	Roger Milla	罗杰·米拉
ロン ダ ブウニ	Ronald De Boer	罗纳德·德波尔
ワキルソン	Washington	华盛顿
ワロル	Waddle	瓦德尔

隐藏新星 本次新作的隐藏球员数量堪称系列历史之最，足足有160位之多。许多被人看好的新秀也和功勋卓著的老将们一同被选入隐藏球员的名单中，比如日前加盟马德里竞技的阿根廷超新星阿奎罗。

Mother3	Nintendo	RPG
GBA	2006年4月20日	日文
		4800日元
		推荐玩家年龄：全年龄

有这么一个RPG游戏系列，她没有剑与魔法的激情碰撞，没有死去活来的爱情故事，没有很多时下"流行"的元素。然而，她能够让你时而发出会心的笑声，时而忍不住偷偷拿出手绢擦眼泪，让你全身心地融入故事中去。她有很多年没有推出新作了，但是这个世界上有很多怀念当年那份感觉的玩家在等待着她的再现。她就是《Mother》！

MOTHER 3

奇妙、有趣，还有发自内心的伤感……

【攻略透解】Guide Through

文 阿修罗

系统解说 SYSTEM

世界地图



操作方式

按键	功能
十字键	角色／光标移动
A键	确定／调查
B键	取消／冲刺准备
L键	往左页（状态画面）
R键	地图
	往右页（状态画面）
SELECT	调出简易状态栏
START	暂停菜单

音乐战斗

音乐一直是《Mother》系列"的重要要素。在本作中，音乐和战斗结合在了一起。面对不同的敌人时，战斗的背景音乐都会发生不同的变化。只要玩家能够按照当时背景音乐的节拍连续按压A键，就能在第一次攻击后进行追加攻击。虽然追加攻击的攻击力都没有第一击来得高，但是只要按键时机得当，最多可以达到16连击，伤害也颇为可观。玩家可以利用重要道具"たたかいのきおく"反复练习连击，十分方便！

关于回复方法的解说

本作中最主要的回复方法有以下几种：道具回复、PS回复和特定地点回复。

游戏中用于回复HP的道具种类非常丰富，打败敌人或者后期在商店中都可以买到。由于角色身上携带的道具总数有限制，所以平时不必过于吝惜这些HP回复道具。PP回复道具相对于HP回复道具来说种类较少，也比较珍贵，所以相对来说需要注意积累。中期以后还会出现能够回复战斗不能状态的道具。此类道具很多地方都有出售，加上队伍中有战斗不能的角色时将无法跑步移动，所以不必刻意留着不用。需要注意的是，此类道具不能为非战斗不能的角色回复体力。

主角琉卡和公主柯玛特拉可以使用回复系的PSI，ライフアップ效果为HP回复，而ヒーリング则为异常状态。其中ヒーリングγ还能够回复战斗不能状态。所以平时要注意保留PP残量以使有充分的回复余地。

用于回复的特定地点主要包括温泉、带有蓝色涌团的沙发和猪面人的回复机。部分章节中，特定角色也可以起到同样的回复效果。在特定地点回复的话，HP和PP以及异常状态将完全回复。中后期还能在某些迷宫里找到魔力蝴蝶，这些蝴蝶可以令角色回复部分PP值。

有一种比较特殊的回复方法就是令自己的队伍全灭，只要选择"はい"继续挑战，队伍就会从最后到达的回复点或青蛙处出现，且状态完全回复。这一方法惟一的缺点是全灭前身上携带的DP会减半（从第4章开始），不过只要将所有DP都存放到青蛙那里就不必担心这个问题了！

冒险向导 GUIDE

准备工作

在故事正式开始前，让我们为主角一家子起名字吧！这次故事的主角是一对双胞胎中的弟弟，他是一个爱撒娇的孩子。而他哥哥的性格就和他完全不同，相当活泼。双胞胎的爸爸是村里有名的好人，做事稳当且待人和蔼。而他们的妈妈也很有人气，不仅全村人都爱吃她做的菜，还有很多人愿意找她谈心来排解烦恼。双胞胎家里还有一只勇敢而聪敏的狗，它也是一个重要的家庭成员。他们全家都爱吃同一种食物，那就是妈妈的拿手好菜。最后，你要决定什么才是你心中最帅气的事物，并给它起一个名字。在选择完对话速度（快速－はやい）和界面颜色后，游戏就正式开始了！

注意：在起名字的时候如果选择"おまかせ"，电脑就会自动给出一个名字。其中双胞胎一家以及狗狗的名字是固定的，食物和最帅气的事物可以从几种中进行选择。本攻略中的人名即采用系统默认的名字。除了人名会频繁使用外，食物名称使用的机会并不多，而最帅气的事物名称将会成为主角所使用的攻击系PSI的名称。

DD	Doggy
GG	すきな たべもの：Ramen
Papa	カッコイイもの：DRAGON
Mom	メッセージそくど：はやい

これで よろしいですか？
はい いいえ

序章

故事提要 在一个无名的小岛[illegible]……的外公阿莱克，最近，妈妈希纳娃正[illegible]……

流程要点

开始游戏后用十字键控制琉卡移动到楼下。移动到门口时发生剧情，选择"はい"返回楼上要换衣服。（现在开始就可以使用冲刺了。）此后下楼出门即可。（向老妈打招呼可以获得一个[illegible]。）

离开小屋，往小屋的西南方前进。路上有一只青蛙，那是游戏中的记录点，可以在这里保存记录。继续往东行进入另一个区域，往前走发生剧情，选择"はい"。此时外公会出现提示冲刺和冲撞的使用方法：按住B键等冲刺准备动作出现后再松开B键就会进入冲刺状态，此时撞击障碍物就会变成冲撞动作。（冲刺状态下按B键就能取消冲刺。）撞倒大龙1次后与哥哥对话，一只虫子突然闯入，强制发生[illegible]战。此战是[illegible]一只虫子，[illegible]有失败的可能！战斗获胜后发生剧情，序章结束。

第1章　哀悼之夜

故事提要

　　是夜，塔茨玛丽村的人在工作了一天后都回到了家中，准备早早地安歇。然而，一连串剧烈的爆炸却让这个平静的村子炸开了锅：有人在森林里放火！弗林特亲自出马救出了被困在火海中的孩子菲埃尔。然而，等待他的消息却是自己的妻子和孩子的失踪……互爱互助的塔茨玛丽村民们自发地组织起了搜索希纳娃母子的行动。他们冒着大雨进入了刚刚经历过火灾的森利之森，村里的长者维斯老爷子也派出了习得了自己全部盗贼术的儿子兼弟子达斯特来帮助弗林特。然而，在漫长的搜索之后，他们只找到了吓坏了的双胞胎，希纳娃却被突然发狂的大龙杀死了……

　　次日是希纳娃的葬礼，弗林特来到墓地，却发现双胞胎的哥哥格拉斯一个人去找大龙报仇了！为了阻止格拉斯，阿莱克决定借助他的神秘朋友"怪法师"的力量。在荒野深处，弗林特和阿莱克遇到了被改造成了半机械形态的大龙。一番激战之后，他们打倒了大龙。然而，大龙的孩子的出现让弗林特不忍心对大龙痛下杀手，因为他不想让小龙也遭遇和格拉斯、琉卡一样的事情。

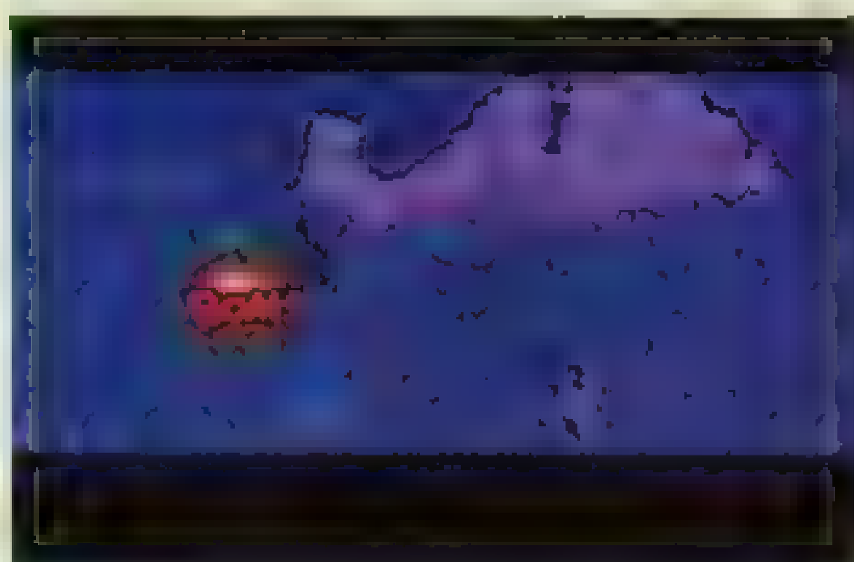
　　然而，格拉斯却自此下落不明了。在他身上究竟发生了什么事情？那些猪面人和奇怪的飞行物究竟是何方神圣？今后这和平的塔茨玛丽村会有什么样的变化？没有人知道。本作的故事在谜题和悲剧的气氛中逐渐展开了……

流程要点

控制弗林特向下移动到门口，发生情节后选择"はい"，托马斯加入弗林特的队伍。(PC同伴以及NPC同伴会跟在主要角色的身后，在战斗中玩家可以操纵PC同伴，而NPC同伴则会根据AI设置自动行动。托马斯是NPC同伴。)按A键调查狗窝可以得到弗林特的装备ぼうっきれ，按START键调出暂停菜单后在第二项装备界面中装备。

往北进入村庄，从坐在中央广场长凳上的迈普森那里得到了村子地图，并得知了目的地的位置。(此后只要拥有该地区的地图，在移动中按下R键就可以随时查看了。与迈普森对话可以获得目的地信息。)从北门离开村子，然后转向西面去森林的小路。在森林外的祈祷所调查奇怪的墙壁，可以输入玩家自己的名字！给自己起完名字后(起名后的提问第1次回答"はい"，第2次无论选择"はい"或"いいえ"都没有关系)继续前进。

一进森林就可以看到道具屋的麦克，从他这里可以要到3块このみクッキー。再往北来到岔路口，屋旁的箱子里放着其他类装备品やぎのうでわ。从岔路往西是一个温泉，进入后静立5秒体力即可完全恢复。从岔路往北，地上会有很多火苗，与其接触的话会损失少量体力。在目的地位置偏下的地方发生情节。调查地上的木材可以获得新的武器。继续往上走会与3只怪虫发生强制战斗。在战斗中选择第三项とくぎ中的"ふりまわし"进行全体攻击，两回合即可获胜。往北来到目的地。用冲撞撞开木门来到屋内，移动到楼梯口时发生强制战斗。获胜后来到二楼，撞开拦路的





断木。与菲埃尔对话后离开小屋。房屋倒塌的情节结束后赶往祈祷所，发生情节。

离开YADO时发生情节，回答问题时任意选择即可。之后赶回自己的家，在门口附近发生剧情。可自由移动后出门，选择"はい"小狗珀尼加入队伍，珀尼属于PC同伴。选择いいえ珀尼就不会加入，不过没有任何好处，不建议选择。在祈祷所门口发生情节后进入森林。岔路口伊萨克家里的药箱中有解毒药，可以随意获取(无数量限制)。沿道路往西北方前进，在倒塌的大树旁与ブロンソン对话后发生情节。

往西边前进，与ヨーネル对话后往下方走，发生剧情。与随后到来的村里的长者维斯对话，替他的儿子达斯特(默认名)起名后发生大段情节。从达斯特搭起的铁梯爬上悬崖，达斯特也加入了队伍。(达斯特是PC同伴。)调查枯树可以得到ふくのきれはし。往北前进会发生强制战斗，对手是かいぞうカリブー。达斯特的特技カベホチ可以封印其行动。获胜后调查地面的猪嘴标记可以得到ブタじるしノート。继续往北前进可以看到猪面人的飞艇离开。原路返回地面。在之前大树堵住道路的地方珀尼离队。往北边的新路前进，找到儿子发生情节，达斯特离队。与双胞胎对话后回到火堆旁发生情节。

可自由行动后反复调查牢房的铁门数次，格拉斯出现。调查格拉斯留下的苹果，选择"はい"得到ヤスリ。调查牢门离开监狱。一直往北方前往墓地，在妻子的墓前与阿莱克对话发生剧情。在商店旁的民居中与ブロンソン对话取得



ドラゴのキバ，然后前往地图最北方的阿莱克之家。(与大工莱塔对话可以获得おとこぎのバンダナ。此时的森林里会出现珍贵怪物ススダンゴ、マメチョ。)与阿莱克对话后，他会加入队伍，为NPC同伴。出门后与红色蜥蜴对话，根据它们的提示前进。在怪法师的家中发生情节后，从屋后的山东前进。山洞里面很黑，不过阿莱克会为弗林特指出正确的道路。最近道路的顺序是西→北→跳下洞→南→西→西→爬上青藤→北→爬上青藤→爬上青藤。这样就能够离开黑洞了。(洞窟里还有一些道具可以获得。)继续前进，在更高处山洞里发现了猪面人留下的机器，能够令体力完全恢复。

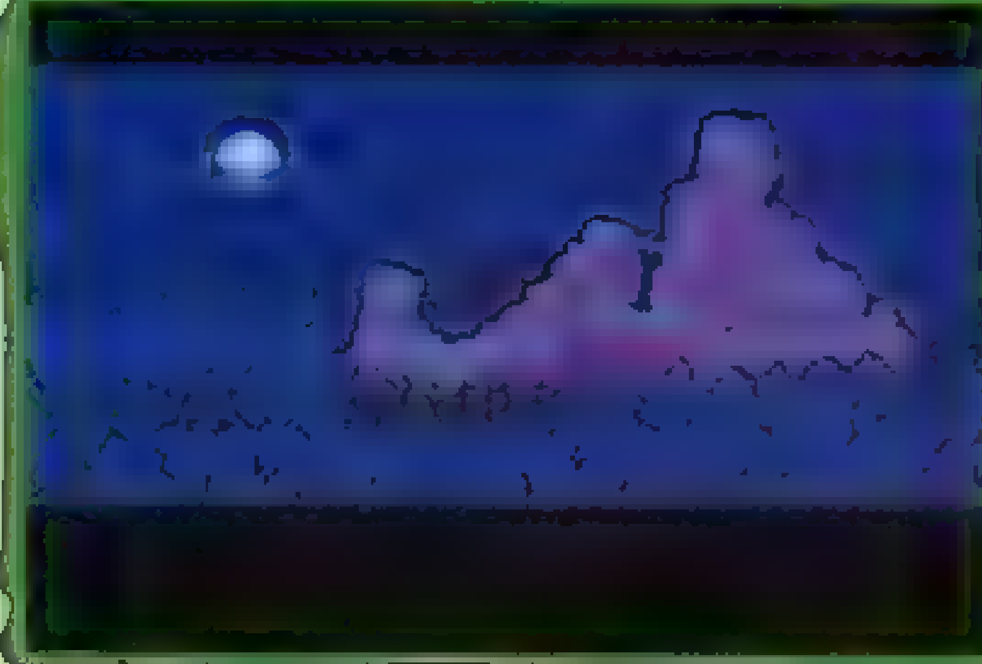
沿着山道一路前进，路上可以找到新的武器あたらしいカクザイ。在路的尽头，半机械化的大龙出现了！只有在战斗中使用道具"ドラゴのキバ"后攻击才能对其造成伤害。活用之前得到的攻击道具即可，用回复力较强的ほしにく来维持HP水平。当大龙快死时会使用さいごのいちげき，虽然显示伤害值极大，但是此招发出后只需几秒钟战斗就会结束，所以只要保证HP在40左右就不会有危险。获胜后本章剧情结束。



第2章　盗贼大冒险

故事提要

　　达斯特，侠盗维斯的儿子兼弟子。虽然他的腿脚有些不太方便，但他却学到了维斯的盗贼绝技。在发生了希纳娃的悲剧后，维斯老爷子郑重地把他叫到面前，委托他去完成一件重要的任务——潜入奥斯赫城拿回一件重要的道具。在这次任务中，达斯特遇到奥斯赫城的公主阿玛特拉。达斯特、阿玛特拉，还有退隐的侠盗维斯，他们面对的是被称为蜂鸟之卵、光之卵的神秘宝物。就算来历不明的猪面人如何凶残，他们也绝对不会让光之卵被夺走！然而，在地下水道的战斗中，携带着光之卵的达斯特却下落不明……



　　达斯特究竟到哪里去了？光之卵的下落如何？从来只会互相帮助的塔茨玛丽村民现在听到了一个新的名词——钱。未来将如何发展下去？没有人知道，但是，或许桑子会知道……



流程要点

可自由移动后前往地下室调查宝箱获得さいみんふりこ、くすぐりぼう、こわいおめん、けむりだま、サイレンクワガタ这5件重要道具。屋外后面左上角的隐藏宝箱里有イカヅチだま。

经由村子北上，在入口处发生剧情。进入墓地后发生强制战斗，对手是4只僵尸，使用イカヅチだま可以轻松获胜。穿过墓地来到城堡吊桥前，走到河边出现对话后返回。进入守墓人的小屋，推开地下室的书架进入地下通路。穿越地下通路进入城堡庭院。调查地道上方颜色不同的墙壁，使用盗贼术爬到城堡上方。

进入城堡内部，从左边用冲撞撞击包着铁球的雕像，开启新的道路。移动到破洞边，选择"はい"跳下。房间里的箱子，千万别去开，里面是一个恶作剧鬼，会让达斯特反胃吃不下回复道具！城堡里的鬼经常会吐出一些恶心的气体，一定要用すっきりミント才能解除状态。城堡1F中央的大厅左边有温泉和青蛙，走到下面的城门处可以打开大门。往上方前进，打败这里的鬼得到くさったエクレア，在城堡1楼大厅正中央的房间里交换中央的蛇形道具ヒモヘビ，需要1个くさ

TIPS 1　在暂停菜单中选择最右边的休眠选项后GBA就会进入暂时的休眠状态，只要同时按下SELECT+L+R键就能返回游戏。

ったエクレア。1楼大厅最左边的房间里可以得到重要道具“たたかいのきおく”，可以用来练习音乐战斗，非常实用！

沿着楼梯来到2楼，在最里面的宴会房间里调查不同颜色的墙壁爬上3F。（在下方的厨房里可以找到城堡地图。）利用红蛇拉着壁灯越过断层到达另一边。一旁的房间里面有一套全副武装的幽灵铠甲，不过如果先分别解决掉左右的剑和盾牌的话，铠甲本身并不太难对付。在3楼通向4楼的楼梯处，发生情节，调查地上的光点得到项链。在4F最后的房间里遇到幽灵指挥家。与它对话选择“いいえ”发生BOSS战。特技さいみんふりこ可以催眠指挥家，只要配合ほしにく回复体力，应该很快就可以打败指挥家。（指挥家体力较低时会发动高攻击力的连续攻击。）赶跑幽灵以后，与老鼠对话，然后就可以使用一旁的沙发来回复体力了。

进入更加里面的房间，发生剧情得到重要道具“闪闪发光的罐子”。返回1F离开城堡，这时天已经亮了。与守墓人对话得到吊桥的钥匙。放下吊桥返回自己家中发生情节。维斯加入队伍，为NPC同伴。（记得去商店拿些免费的道具。）进入城堡后会发生对粘土人的强制战斗，依然要活用达斯特的各种特技。再次返回取得管子的房间，发生剧情后进入秘道。往右方前进后发生剧情，公主柯拉马特（可自行起名）加入，为PC同伴。她拥有攻击和回复PSI，是强力的伙伴。当公主头上冒泡的时候会突然变得跑不动，就算是吃药泡温泉也解决不了。这种状态只要过一会儿就会自动恢复的，而且当恢复的时候珂玛特拉就会领悟新的超能力！来到8楼，这里有3把奇怪的扫帚，一旦被它们碰到就会被送回秘道开始处的垃圾桶里。幸好这些扫帚碰一次就少一把，也没有什么特别的危害之处。

在城堡顶楼的密室里发生情节。随后就是BOSS战，对手是一条生活在下水道里的大蛇！依靠达斯特的特技（けむりだま、くすぐりぼう、こわいおめん有效）以及珂玛特拉的回复系超能力进行战斗，要注意大蛇的波涛攻击会造成全员大伤害。取得胜利后发生情节，强制回到维斯的家中。可以自由行动后前往村子寻找达斯特。进村后发生情节，本章结束。



第3章 奇怪的旅行商人

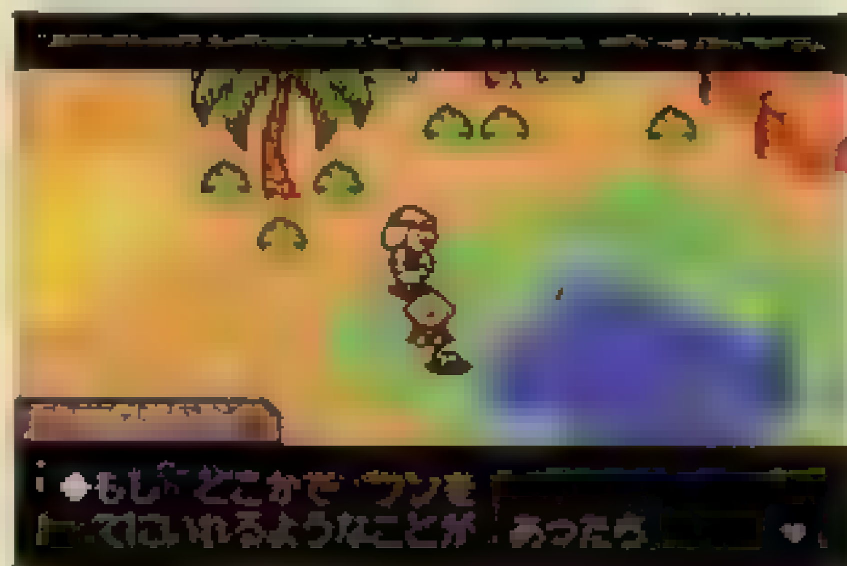
故事提要

一只被坏人利用的猴子能够做些什么？猪面人的干部约克巴以恋人的性命作要挟，让猴子萨鲁萨替自己工作，去塔茨玛丽村蛊惑人心。但是，就算自己只是一只猴子，萨鲁萨的内心还是充满了正义感，在珂玛特拉和维斯的帮助下，萨鲁萨摆脱了约克巴的控制，但珂玛特拉却成为了约克巴的攻击对象。就在危急关头，爱哭鬼瑞卡带着伙伴大龙出现了，约克巴的猪面人部队很快就被大龙打跑了。但是不安的影子已经笼罩了塔茨玛丽村，一些不好的变化已经不知不觉地开始了。维斯老爷子向瑞卡说明了一切，他让瑞卡返回村中和爸爸弗林特一起等待哥哥格拉斯的回归，与大家一起保护这个美丽的村庄，而寻找光之卵和达斯特的艰巨任务则交给了公主和萨鲁萨。

在即将到来的黑暗前，瑞卡这样的少年就是未来的希望，虽然黑暗无比深沉，但是希望的光芒就像太阳一样永远闪烁，总有一天会再照耀这个世界。

流程要点

剧情中的两次提问全部选择“はい”，然后在4次出现方向提示的时候依次分别输入“←、→、↓、↑”。可以自由行动后约克巴作为NPC同伴加入，然后往西方前进。萨鲁萨的攻击力极低，战斗时应该以防御为主，依靠约克巴进行战斗。沙漠绿洲里的水可以让萨鲁萨恢复体力。至于绿洲旁那只因为没有粪球可以推而伤感的屎壳郎，只要送它一个粪球它就会还给萨鲁萨5点经验值，可以在初期用来快速升级。从第2区域中部往上走，萨鲁萨从大沙虫的口中救出了一只青蛙，不仅得到装备品ノミのおまもり，还获得了记录的机会。在约克巴的目的地，与野狼进行战斗。主要的方式还是自保性命，以背后约克巴的攻击作为主攻手段！





打败野狼后，进入猪面人的秘密基地。飞艇旁的猪面人机器可以完全恢复萨鲁萨的体力。两人（一人一猴？）乘坐气垫飞艇沿着地下道一路往西行，在路的尽头停了下来（飞艇移动中按B键停止移动，再按B键降落）。地道的出口被3只黏液怪挡住了，不过只要用到之前取得的はしりだま就能够将他们轻松打败。离开地道，前往塔茨玛丽村。进村时发生情节。之后来到YADO，出现提示时按方向键“↓”。等约克巴离开后，萨鲁萨也跟着进入中间的客房。发生情节后跟踪约克巴来到中央广场。情节结束后立刻返回房间装睡——不返回也可以。之后发生情节，进入第2天。

在出现方向键提示的时候顺序分别输入“↓、←、↑、→、↓”。可自由行动后与举手的4人对话，再与约克巴对话。然后在出现方向键提示的时候顺序分别输入“↓、↑”。可自由行动后要前往墓地，将放在这里的“幸福箱子”之前的4个村民送过去。伊萨克的家位于泰利森林中部的岔路口，阿珀特和阿比的家位于村子中央广场上方左起第2间（只要送给其中任意一个人就可以同时完成两人份的任务），比夫站在村外东南角牧场的屋外。完成所有任务后返回YADO。

情节之后赶往奥索赫城。从鬼魂的宴会大厅来到3楼，发现无法越过断层后返回宴会大厅出口触发情节。回到1楼大厅，从最右边的房间进入地下室。在地下室深处，调查3幅壁画，取得奥索赫之舞的3个篇章。此时再去墙壁前调查，输入方向键“←或→”开启秘道。在地下水道深处，选择“はい”拉下机关触发情节。然后一路返回塔茨玛丽村。情节之后强制回到YADO。控制萨鲁萨走到房间右上角的窗子前发生情节。

情节之后强制来到村外背面，珂玛特拉与维斯加入，珂玛特拉会继承第2章时的道具。往西面的森林方向前进。接近森林里的2辆坦克后很快发生BOSS战，对手是猪面人的坦克。虽然萨鲁萨和珂玛特拉都不擅长物理攻击，但是他们的特技和PSI在此时却显得非常重要：ウケをねらう、おどる和PKサンダー将会比较实用。获胜以后发生剧情，本章结束。

第4章 缇缇布的剧场

故事提要

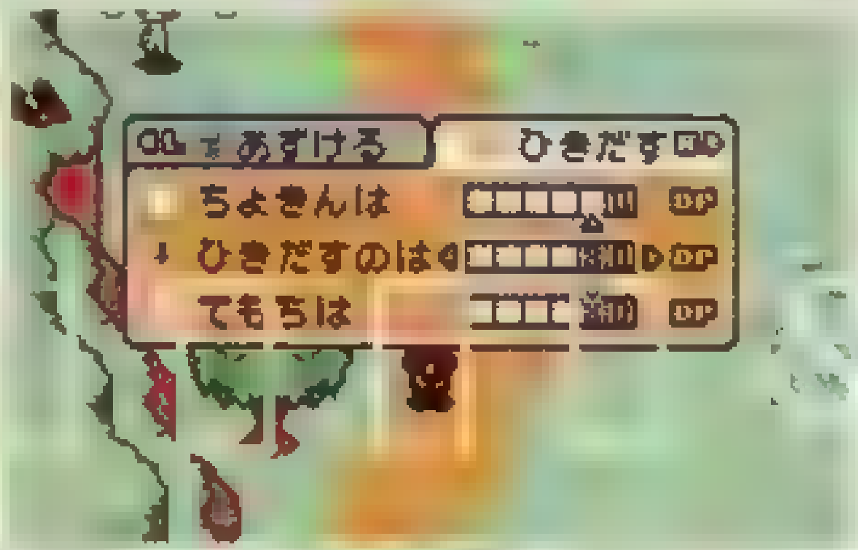
距离塔茨玛丽的悲剧已经有3年时间了，这3年来，塔茨玛丽村发生了巨大的变化：约克巴率领猪面人进入了这里，过去那个和平美丽的小村庄已经不见了，人们不再互爱互助，只想着如何获得自己个人的幸福。弗林特整天去墓地为妻子扫墓，去山上寻找格拉斯的下落。而瑞卡在这3年里已经从一个爱哭的孩子成长为坚强的少年了。

这天，瑞卡听说东边工场那边有个叫作缇缇布的乐团，里面的贝司手很像3年前失踪的达斯特。达斯特当年失踪时拿着光之卵，按照维斯老爷子的说法，光之卵隐藏着重要的秘密，绝对不能落入坏人的手中。所以瑞卡决定亲自去确认那名贝司手究竟是不是达斯特。

当他来到缇缇布的剧场时，惊讶地发现柯拉马特也早就潜入了这里。原来她发现贝司手就是达斯特，但是达斯特却不知怎么回事完全失去了3年前的记忆。柯拉马特决定和瑞卡一起说服失忆的达斯特加入队伍，找回光之卵。不过对于达斯特来说，3年来的乐队生活对于他现在的人生来说有着极为重大的意义，究竟他会如何选择自己未来的道路呢？他的乐队队友们早就帮他做出了决定——

流程要点

起床后移动到门口触发剧情，自动返回屋内穿衣服。出门后与珀尼对话可令其加入，它可以继承第1章时的道具。往北前进，从青蛙处得知关于DP（本游戏中相当于金钱作用的点数）的事情，此后就可以在青蛙处寄存或提取DP。（打败敌人获得的DP会自动保存在青蛙处，不必特地去寄存。）往北穿过村子在火车站触发剧情。返回中央广场



发生情节后去老人院二楼，与维斯老爷子对话。从村子北边进入火车隧道，进入前得到隧道地图。沿铁路前进，需要注意不要在铁轨上移动，否则可能会被火车撞回出口处。在隧道中段的温泉处发生情节，瑞卡觉醒PSI。

到达工厂后进入屋内。与蓝色猪面人对话，选“はい”后输入玩家的姓名。这样就可以正式开始打工，珀尼离队，同时获得工厂内部地图。进入工厂地下寻找动力不足的粘土人，沿白色轨道将其推到地下1层，再与猪面人对话回到地面；此后推入工作间即可。反复3次即可完成打工的情节。出门后与蓝色猪面人对话可以获得剧场门票和200DP。离开往北乘坐缆车前往缇缇布俱乐部（这一带的敌人比较强大，可以利用西边的温泉来练级。带着温泉前的鸡的蛋

TIPS 2 在战斗中进入道具选择菜单时，按下SELECT键就能看到道具的作用解说。



泡温泉可获得温泉蛋。）

前往俱乐部门口发生情节，珀尼换装成人类进入内部。与化装成服务员的珂玛特拉对话后进入剧场。（建议之前先在大叔那里购买装备，因为DCMC系的装备只能在这里购买，当剧情发展到潜入天花板后就再也买不到了。）与剧场内所有人对话后移动片刻发生情节，选择“はい”继续剧情。演出结束后与门口的小姐对话可以取得手帕。

出门后与珂玛特拉对话，跟随她进入地道。离开地道后发生情节，从墙壁上的楼梯前往天花板。入口附近的房间里可以找到天花板地图。沿着地图上的蓝色道路前进，在出口附近发生BOSS战，对手是しっとにくるうベースたち。琉卡用PSI主攻，攻击力低的珀尼则主要使用回复以及攻击道具。获胜以后选择“はい”下房发生情节。

此时需要和乐队的5名队员玩石头剪刀布的游戏。虽然可以从他们的对话中推理出每个人要出的手势，不过实际上即使出错了手势也不会有任何不良影响，所以直接开始比试即可。先和左方的4名队员比试，只要不停地出直至出到正确的手势即可。战胜全部4人后与队长比试，同样不会失败。获胜后达斯特正式回归队伍，离开房间后珂玛特拉也会回归，两人会分别继承第2章和第3章时的道具。沿道路走到剧场大厅时发生剧情。本章结束。



第5章 雷电塔

故事提要

虽然达斯特的记忆还没有回来，但他清楚地记得3年前自己藏匿光之卵的地点。当一行人找到达斯特隐藏光之卵的粘土人时，突然一道闪电击中了它，受到刺激的粘土人突然动了起来，逃进了附近的粘土人制造工场。

当琉卡等人进入工场时，猪面人居然把琉卡当成了前来视察的指挥官！从猪面人那里得知，那个暴走的粘土人已经被送到垃圾处理站去了，于是众人连忙追了过去。在拿回光之卵的同时，达斯特的记忆也恢复了。而此时，众人又被当作指挥官一行被带进了猪面人的重要设施雷电塔。

在雷电塔内部，他们又遇到了约克巴，约克巴识破了众人的身分，把他们逼到了雷电塔的塔顶。不过幸运的是，众人在逃跑的过程中破坏了雷电塔的发电机，而约克巴也失足跌下了高塔……在利用猪面人飞艇逃离雷电塔的途中，众人被甩下了飞艇，再度分散到了各地……

流程要点

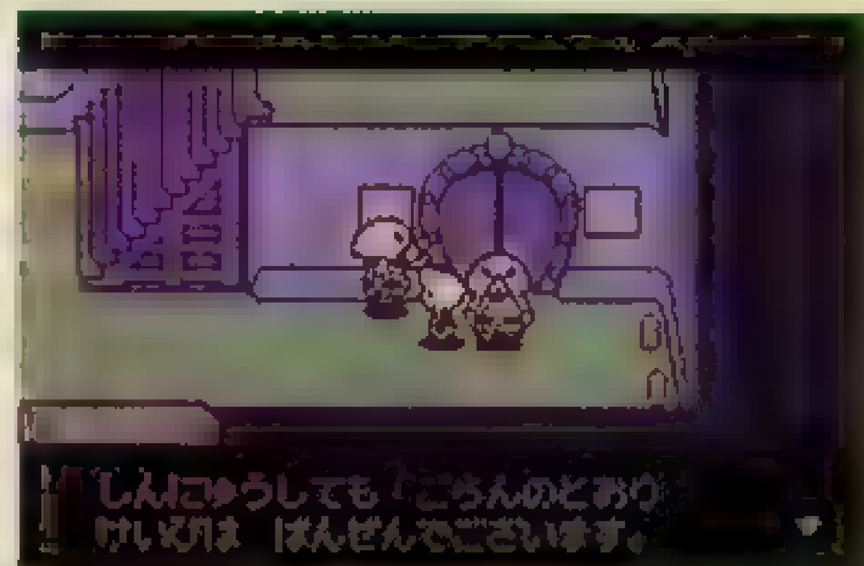
可以自由行动后往上走，山洞里有商店可以整理装备。（此时返回奥索赫城与幽灵指挥家发生过战斗的房间可以再次挑战指挥家，获胜后可以得到达斯特的武器梦幻之靴。注意，一旦进入工厂发生剧情以后就再也无法得到梦幻之靴了。）从山洞出来后沿路前进，从最左下角的地洞跌落找到出路。（从别的地洞跌落可以进入地鼠迷宫获取道具。）沿路前进离开山洞，发生剧情。



一路前进进入工场内部，发生剧情，换装成为猪面人部队指挥官。（注意，一旦进入工场内部暂时就无法返回了。）从后门离开工厂后追踪垃圾车往西行。过两个区域后发生剧情，BOSS战。此BOSS对火弱，对其使用DCMC系装备可以封印其攻击。战胜后可以乘坐他的飞艇。往上走可以发现地图。垃圾废弃场位于北方，不过如果去西方可以找强力的双子腕轮以及其他道具。飞艇可以撞飞敌人，不过这样就无法获得经验值和DP了。而且飞艇只能在公路上行驶，要经常下来走到路边察看一下是否有宝箱遗留下来。如果驾驶飞艇时间过长且不充电，飞艇会停止行动。

进入停车场区域后，可以下车到停车场内整理装备。（不用给公主买武器，从停车场往西可以得到更好的武器。）充电器处有一个要求帮忙充电的机器人，它需要充电15秒，超过15秒就会爆炸。充电成功后它会根据充电时间给玩家DP，正好15秒则为100DP。往西走可以看到老鼠妈妈，帮它在高速公路沿路（需要往回走才能找全）找到7个孩子后可以获得道具シールドとりがみ。往东走进入隧道后在向下的岔道里面有很多宝箱。与当中的男子对话多次后可以任意开启其中一个宝箱。宝箱里面装的道具都是一样的てあみのセーター，效果是HP徐徐回复。往东出隧道后发生剧情，BOSS战。BOSS会使用护盾，用シールドとりがみ可以消除其效果。主攻手段应是琉卡的攻击系PK、公主的火系PK，辅助手段包括达斯特的けむりだま、こわいおめん、くすぐりぼう以及其他辅助系PK。获胜后得到重要道具光之卵，随后发生情节，强制前往雷电塔。





在雷电塔入口处准备妥当后前往中部的实验室，再次与牛角猪面人战斗。基本作战方法和高速公路战时一样，用DCMC系道具封印其行动即可。战胜BOSS后发生剧情，前往雷电塔高层。路上的钉子并不难对付，只要来到高处就有温泉和青蛙了。温泉房间上方的宝箱里面有敌人，机械系，弱点是冰和麻痹。调查房间上方的溜溜球会和机器女仆发生战斗，机械系，其弱点是雷和公主的PKパラライシス。这两个敌人都可不打。打败机器女仆后可以获得强力武器朋友溜溜球。更上一层的雷电球的弱点是冰和混乱。爬上两层后琉卡被雷电击中，觉醒PKフラッシュ。

在雷电塔最顶层出口处发生BOSS战。对方是机械系，弱点是冰，PKパラライシス、けむりだま、こわいおめん和くすぐりぼう有效。シオミズデッポウ可以破坏其回复装置。对BOSS用普通攻击会遭到电击反击，BOSS在蓄电后会使用大招ディスチャージクラッシュ造成全体大伤害，此后立刻进行普通攻击不会被电攻击。

第6章 向日葵高

故事提要

从飞艇上坠落的琉卡在向日葵高原上恢复了知觉，在他昏迷的时候，他想起了3年前去世的母亲。向日葵高原到处都是向日葵，琉卡根本不知道出路在哪里，就在他走投无路的时候，他看到了母亲的幻影，在幻影的带领下，琉卡终于走出了高原……



流程要点

可以自由移动后，向左右移动。一段时间后发生剧情，珀尼会加入。朝着母亲幻影的方向前进，保持前进状态一段时间后再度发生剧情，珀尼离开。继续往前走就可以离开向日葵高原。朝着母亲的方向走出悬崖，本章结束。

第7章 七神针

故事提要

阿莱克和维斯感应到了希纳娃传达给他们的信息，救下了从空中掉下的琉卡。在阿莱克的建议下，琉卡决定去找怪法师了解事情的真相。原来琉卡他们所居住着的这个小岛的地下封印着一条巨大的暗之龙，7名怪法师分别守护着1根神针，当7根神针全部被拔出的时候，暗之龙就会苏醒过来，如果拔出神针的人心怀

虽然只有特定的人物才能够拔出神针，但是很明显邪恶的猪面人组织已经找到了合适的人选来做这件事。为了防止暗之龙以恶之力觉醒，怪法师们决定由琉卡来拔出其他神针，拥有善良之力的琉卡一定可以把善良的力量打入暗之龙的心中，就算暗之龙复活，这个岛屿也不会因此被破坏。然而，拔出神针也就意味着守护着它们的怪法师将会消失，即使如此，怪

流程要点

第1根针

离开房间后往楼下移动时发生剧情，任意选择答案即可。离开老人院时珀尼离队。西行在桥上遇见怪法师，与其对话后发生剧情，珀尼回归。往南到河边与划船运动员对话，选择“はい”乘船到怪法师之家。(可以从陆路前往。)与エオリア对话后发生剧情，再与イオニア对话，エオリア消失，秘道出现。调查エオリア的座位可以获得かたみ。(かたみ可以令琉卡自动复活1次，但只有当琉卡身上有道具空位的时候才能取得。本章中还将获得其他几个，所以必须经常保持琉卡的道具栏有空位。)沿只有一个出口的地下道前进，发生剧情。在庭院里得到对话机，并得知下一个目的地。进入右方的地下道，来到奥索赫城地下水道。离开城堡进入墓地后发生剧情，获得勇气徽章。

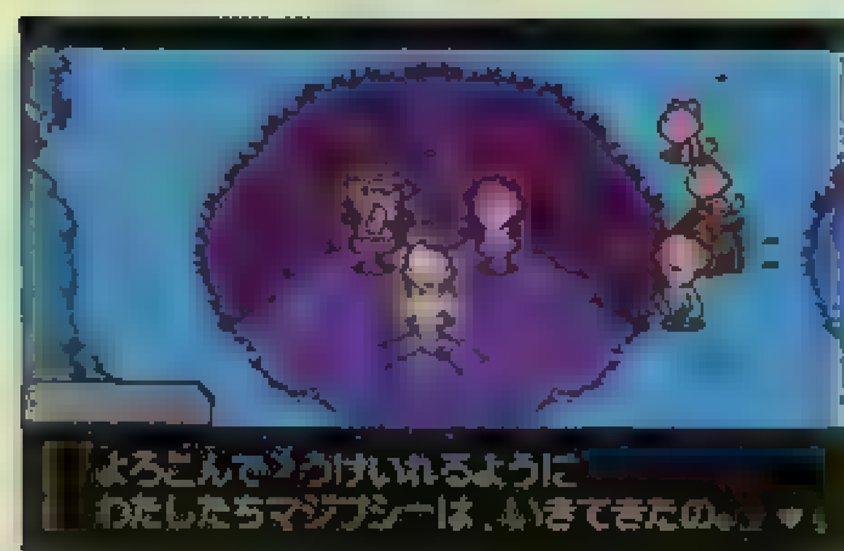


第2根针

此时应该前往第4章打工的场景(可花50DP乘坐火车前往)，往北进入缆车所在场景，再往西行到合成兽研究所。不过也可以先从火车隧道第一段进入猪面人的秘密基地内部。在这里可以调查土星君的求救信之瓶触发土星君之村的情节。(那里的敌人很强，而且现在去将缺少公主的PSI，会比较棘手一点。)

在缆车往西的小湖的背面接触墙壁发生剧情。继续往西，与研究所门口的猪面人对话后进入研究所内部。从右下角的道路前进，上舞台从右边发光的出口前进。调查打开的衣柜选择“はい”可以换装成猪面人。在2F最左上角的房间里发现猴子，但是两人很快就逃走了。往下返回骨骼陈列室时发生BOSS战，半机械狮子。狮子的攻击力颇高，注意回复即可。战胜后获得情报：绝对不要企图挑战大嘴的红色怪物——只要与其接触就必定Gameover。这一次要前往1F最左边的电梯，进入B1F。在B1F最深处再度发现猴子。返回1F，这次他们在1F正中的长廊上。两人再次逃离后，前往1F最右边的房间，发生情节。(这之前需要找到躲在垃圾桶里的博士并与其对话。)

萨鲁萨加入，离开研究所前往东边小湖无法进入的秘道处。琉卡调查墙壁后控制萨鲁萨再度调查，然后输入方向



键←或→完成舞蹈开启大门。进入小屋后发生剧情，返回研究所前与博士对话。选择最右边的红色怪物，随后自动发生剧情。(拔出神针后获得ドリアのかたみ，琉卡觉醒更高级的攻击系PSI。同时萨鲁萨永久离队，公主归队。

第3根针

从秘道往南方离开时与老鼠发生战斗。(超弱，没有注意要点)往东方离开时遇到3年前打过架的虫子，被强制带往虫穴。顺着路前进与要求决斗的虫子对话后开始战斗。(极弱，没有注意要点。)获胜后发生情节，(任意选择)得到道具オケラのオトート。目的地是虫穴的东北方，只要努力朝那边前进即可。虫穴很大，地形也很复杂，没有地图也很难用语言描述清楚，如果迷路的话使用道具就能立刻返回长老所在的位置。虫穴内没有贵重道具，不必特地进行探索。

离开虫穴后来到雪山。一路往上走，在温泉前遇到卖东西的虫子，此后它会把商店开在温泉旁边。往北进入リディア的小屋后与他对话发生剧情。从后门出去后与てっきゅうメカゴリラ战斗。该BOSS属于机械系，对雷弱。该BOSS实力不算太强，注意回复即可。获胜后向下走触发剧情，获得リディアのかたみ。往北走到悬崖边上，选择“はい”离开雪山返回塔茨玛莉村。



第4根针

进入火车隧道，从第一段的入口进入猪面人的秘密基地。乘坐奇怪的桌子前进，经由高速公路前往雷电塔地下入口前岔路右方的道路。注意，这里的敌人很强。进入土星君的村子以后可以获得一些道具。从村子北面的山洞来到山顶可以找到温泉。进入村子里的房间后会与传话机器人以及猪面人发生战斗。传话机器人属于机械系，不会进行攻击，弱点是雷。最左上角的房间战斗胜利后与左上的土星君对话，选择“はい”可得到ギンヤンマ，选择“いいえ”可获得オニヤンマ。最右上角的房间里会与BOSSブタマスクちゅうさ战斗。敌人很强，可以用PKフラッシュ令其气绝(即死)，或使用在高速公路中部充电器附近猪面人商店出售的スーパーボム(1个卖2000DP)快速解决。获胜后得到ホットドッグずし，达斯特加入。此后土星君的村子回复正常，左下角的房子里有道具出售。

从温泉继续往北来到悬崖边，接触墙壁1次后与旁边的土星君对话发生情节，一行人来到高处。调查怪法师床前的木牌，获得はげましのことば。出门后调查拦路的石头，可以进入火山地区。本地区火系敌人较多，达斯特可以



装备在土星君之村买到的防火项链。向上走还遇到3块小石头。先站在下方和下面的石头对话，再和上面右边的石头对话；再从下方和下面的石头对话，然后和上面左边的石头对话即可打开道路。继续向上与两个猪面人强制战斗。在洞窟深处要和BOSSニューヨクバ战斗。けむりだま和公主的辅助系PSI将会起很大作用，而BOSS的护盾则可以用シールドとりがみ取消。他会在HP较低时使用全员大伤害攻击，注意令HP保持在一定水准之上。他会使用令己方角色遗忘特技的招式，可以用ノミとりパウダー回复。战胜后拔出神针，琉卡觉醒更高一级的攻击系PK。发生剧情后得到フリギアのノート和かたみ。返回土星君的村庄时发现来时的道路被炸毁，到救出达斯特的房间与中央的土星君对话后出门。来到被炸毁的道路前抓一只鸟(步行靠近后按A键调查)，然后返回右上角的屋子将其交给刚才的土星君。完成后去温泉，与温泉里的土星君对话发生剧情。返回村子中，调查鸟笼选择“はい”发生剧情，对红蛇的要求选择“はい”。剧情后回到塔茨玛莉村。

第5根针

前往村子西边的海滩，调查靴子旁边的海滩，选择“はい”潜入海中。在海中要注意画面左下角的氧气槽，氧气耗完后会强制返回海岸。因此要注意及时补充氧气。(男性的半人鱼爱之吻……)下水后先沿着右边走，在一个小道尽头找到海底地图。再往下走很快就可以看到岔路。岔路左边的分支一路前进会与特殊敌人メンタイコマン发生战斗。它的弱点是冰和麻痹，可以用达斯特的干扰令其背过身去封印其行动再将其打败。它身后有琉卡专用强力防具すっごいかんむり。不过要想进入左边深处，必须先从右边走，补充完氧气再折回才行。从岔路口继续下行又是一个岔路，左边的岔路里有一只寄居蟹。后面可以得到ヤドカリのヤド，回来交给它可以得到1000DP。在有5个梯子的区域，最左边的梯子下是氧气补给点。在最下方发生BOSS战，对手是会二次攻击的うずしおさま。其弱点是雷。此战结束后全员的道具除装备品外全部消失，HP全部降为1、PP为0。

往小岛深处走，调查毒蘑菇，选择两次“はい”。吃下毒蘑菇后发生剧情，HP、PP全恢复，但是陷入幻觉状态。与弗林特的幻影对话，无论选择什么答案都会发生战斗。它的弱点是火和麻痹。战斗结束后再吃毒蘑菇可以完全恢复体力。幻影维斯老爷子的问题无论选择什么答案都没有影响。对于幻影格拉斯的问题无论选择哪个都会发生战斗，但是选择“はい”的会被敌人从背后攻击。这个敌人的弱点是火和睡眠，不过其实力一般。后面会遇到一些主动攻击或者需要对话才会攻击的敌人，他们的实力都比较一般。从这些与敌人的战斗逃跑的话，敌人就会彻底消失。走出这个区域可以找到温泉，但是需要注意，珀尼是无法进入幻觉中的温泉回复的。尽快赶到ミクソリディア家中，与之对话接触幻觉状态，与下方的章鱼对话取回之前被夺走的道具。岛上的猩猩型敌人サルセイウチ会随机掉落公主的武器梦幻手套。

从ミクソリディア家右边的洞穴前进，在山顶遇到BOSSけっかいトリオ。这是一个相当强大的敌人，它(三位一体)可以使用3种属性的强力PSI，身上带有物理防御护盾，能够反射一些PSI攻击。琉卡要负责使用サイコシールド、オフェンスアップ来强化己方攻防，珀尼可以用シールドとりがみ来取消对方对的物理护盾，而公主则要交替使用ディフェダウン和回复PSI。当BOSS体力较低时它会抱成一团，下一回合必定会使用超强力的PKスターストーム。只要能够撑过这次攻击，胜利就在眼前。获胜后发生剧情，获得ミクソリディアのかたみ和おーいしいピクルス。一路返回小岛入口处，与章鱼对话选择“はい”返回塔茨玛莉村海滩。



第6根针

在往村里去的路上与阿莱克和迈普森对话得知イオリア之家的所在地。イオリア之家位于塔茨玛莉村北部山区阿莱克家附近的岔道处。要注意的是，去那里发展情节后，前几章去过的那些地方将无法再次进入，如果有需要购买的东西要趁现在买上。去目的地的路上有红色蜥蜴指路，不用担心走错路。在入口发生事件，控制珀尼调查地上闪光的点。一共有5个闪光点，左上角的是正确的目标，调查其他闪光点并将其交给琉卡会从几种固定的道具中随机获得一种。其中右上角的闪光点有低几率为全异常状态防御的饰品ドスンのおまもり，最好利用SL大法取得。

离开这个区域后继续北行，岔路往西有温泉、商店和青蛙。从岔路往北进入山洞。进入洞窟后往西方前进的话，可以得到公主的强力防具めがみのビスチェ。往东行的话，在北边可以获得珀尼的防具だんだらのくびわ，南边出口处的敌人ササエタマエ会随机调出琉卡的武器梦幻之棒。出洞后往右行就是商店、青蛙和イオリア之家。与イオリア对话后获得じかんのみず。再与イオリア对话可以完全恢复体力。此后从土星君那里获得富兰克林徽章。

TIPS 4 前3章的商店里会摆放一些免费的道具，实 取后会对今后的冒险有帮助

接下来去北边的神殿，进入后就会发生强制BOSS连战。第一战的对手是ブタマスクたいきたち，其弱点是冰，不过他们装备有精神护盾，最好用シールドとりがみ将其破除。达斯特的カベホチ可以封印敌人的行动。第二战的对手是猪面人的指挥官、假面男孩。他的实力很强而且可以二次攻击，所以最好用各种辅助PSI强化自己、削弱对方，并注意回复。达斯特的けむりだま对其有效。对手拥有多种强力的全体攻击PSI，还会消除护盾的特技，所以一定要及时补充护盾。他的雷电系特技也属于全员攻击，不过对琉卡无效，而且琉卡可以反弹攻击伤害假面男孩自己。

战胜假面男孩后调查神殿门口的藤蔓选择“はい”即可开启道路。不过需要注意的是，开启道路后就不能离开这个区域了。进入神殿调查祭坛发生剧情，公主觉醒PKスターストーム。控制琉卡再度调查祭坛拔除神针，琉卡觉醒攻击系PSI最强形态并取得イオニアのかたみ。

第8章 万事皆可能

故事提要

拔出第6根神针后，猪面人的领导者猪王突然派出豪华客车邀请琉卡等人前往新猪王城做客。不入虎穴焉得虎子！当众人来到新猪王城时，发现这里原来塔茨玛丽的村民已经全部搬到这里居住了。此外他们还看到了很多没有见过的人。在地下水道，琉卡他们找到了塔茨玛丽的敲钟人里达。在这里，里达把这个岛屿的秘密告诉给了众人。

原来，真正的世界早在很久以前就毁灭了，只有少数一部分人乘坐白船逃到了被暗之龙的力量守护的这个小岛。为了避免小岛再被人类贪婪的性格所毁灭，白船上的人修改了自己的记忆，以塔茨玛丽村村民的身分在岛上生活下去。本来这将是一个不知邪恶的村子，但是猪面人的领导者猪王却从另外一个时空来到岛上，他利用自己的时空隧道将部队带到了这里，在岛上为所欲为。而现在，他的目的就是拔出所有的神针，让这个小岛也步外面世界的后尘，遭到致命的打击。而能够阻止猪王的人就只有琉卡一行人了。

最后的神针就在新猪王城中的某处，为了尽快找到它，琉卡等人潜入了猪王所在的大厦。然而，这一切似乎都在猪王的计算之中。在大厦的最顶层，众人见到了已经成为了老人的猪王，这就是他能够穿越时空的代价。眼看自己的寿命即将结束，他决定让世界和自己一起毁灭。在地下深处，最后的神针的所在地，众人与猪王展开了决战。为了防止自己被打败，猪王钻进了绝对安全胶囊，但同时也把自己封印在了这个一旦关闭就再也无法逃出的空间里。

虽然战胜了猪王，但是琉卡还要面对猪面人部队的指挥官——被猪王改造成了机器人的哥哥格拉斯。面对哥哥，琉卡不忍心与他战斗，但是格拉斯却仿佛忘记了兄弟间的羁绊一般冷酷无情。战斗中，母亲的声音和父亲的挺身而出逐渐唤醒了格拉斯的记忆。最后关头，他摆脱了机械的控制，牺牲了自己，最终倒在了弟弟的怀中。最后，琉卡拔出了第7根神针。在亲情和善良之心的感召下，暗之龙复活了！虽然小岛因为龙的复活而遭到了严重的破坏，但幸运的是，所有的人都活了下来。

世界没有灭亡，这就是亲情的奇迹！

流程要点



选择“はい”进入超豪华空中客车。四处调查一下车内的设施，或直接调查助手席并选择“はい”，反复数次以后就能抵达猪王建造的城市。进入城市最右下角的剧场，在中央上方第一排座位最左边调查，发生情节，珀尼离队。前往游戏中心与大众脸おにいさん对话，开启秘道。沿路前进，离开下水道后在2F找到珀尼。与リダ对话，一直选择“はい”即可。对话完成后调查绿色的虫子获得ヘコキムシのきおく。原路返回，在下水道入口附近遭遇ミラクルヨクバ，BOSS战。他会使用强力的PSI，最好使用サイコカウンタ反弹其攻击。受到一定伤害以后其实力会有所提升，将连发强力PSI，此时最好保持最低限度的回复而转向快速强攻。完成这个事件后去调查城里的猪王雕像，反复多次后可以发生战斗。雕像的攻击力超群、HP暴多，以普通的方式是无法战胜的。不过只要先使用おおみそか就可以将其HP减为1，然后随便攻击一下即可获胜。获胜后与旁边的男子对话可以获得なぞなぞカード4。

下面前往城市北部的大楼，调查大厅西边的电梯发生剧情，来到24F。进入音乐厅后发生剧情，控制达斯特调查地上的假发选择“はい”开始演唱会。剧情时候搭乘电梯前往大楼高层。此时再度调查电梯就能返回地面，不过无法再度前往24F了。之后的流程虽然可以再度返回地面，但是一旦返回的话就只能从河马房间重新前进。所以在触发这个剧情前请做好充分准备，带好必需的道具。

第1个关卡要从水路前进，与河马对话可以进行战斗。（仅仅接触不会战斗。）河马的弱点是雷和睡眠，实力一般，有一定几率会掉落全异常状态防御的饰品ドスンのおまもり。上岸后会强制发生战斗。从战斗地点下方的门出去后可以得到达斯特的最强武器さいこうのクツ。第2个关卡只要在房间中随便转悠一下即可继续前进。第3个关卡厕所迷宫的正确道路是全部走与该房间入口距离最远的红门女厕所。走错门的话有的可以得到道具，有的则会强制战斗。在最后的红门右边的男厕所内有曾经在合成兽研究所出现过的红色大嘴怪和道具すっごいリング。敲3次门后可以进入厕所内部，然后立刻退出并进入一旁的红门，此时可以听到鸣声。然后立刻退出红门进入男厕所即可取得すっごいリング。之后继续前进即可。千万不要招惹大嘴怪。



第4关可以找到很多香蕉以及ヒゲそりとくちべに，证明长期以来一直与己方作对的约克巴就是最后的怪法师ロクリア。第5关需要用冲撞撞击工人才能顺利前进，在最里面的吊车处需要调查控制面板并选择“はい”。这一关的敌人あいたくてウォーカー会有低几率掉落强力防具女神のリボン。最后的电梯前还能得到公主的武器天使手套。第6关的正确路线要在第1个岔路口选择向上的路线。向右的路线可以取得珀尼的武器。本关的カイゼンロボ和ブタマスクたいき分别会有极低几率掉落强力防具ホルスのバンダナ、すっごいマント。

突破第6关后往上走将连续进行3个迷你游戏。与中央的主持人对话后游戏开始。第一个游戏是超级打地鼠。游戏开始以后按A键击打地鼠，不要打中老头子。打中9只地鼠即可过关——不可多打。继续上楼玩第2个游戏惊险独木桥，主持人说明完规则后站到独木桥前游戏就自动开始了。这次成功的秘诀是停在终点一步距离处，等小猪王到达终点后立刻跟上即可。第3个游戏是快速打气球，连打A键为气球充气。这次只要等气球变大4次然后静待小猪王打爆气球即可。每通过一个游戏就有青蛙，3个游戏全部通过后不仅有青蛙还有沙发可以恢复体力。

上楼以后调查中央的猪头进入BOSS战。对方属于机械系，对雷弱。此BOSS以物理系攻击为主，所以降低其物理攻击力、提高我方物理防御力以及追加物理护盾的特技和PSI会很有效。需要注意的是，当其体力较低的时候他会使用精神反弹的PSI。获胜后向上穿过长廊，调查船只后选择“はい”乘坐。上岸后的房间里有青蛙、回复点以及重要道具タコけしマシン（不要对一旁的章鱼使用）。整理妥当后向上方前进。发生剧情后任意选择答案，进入BOSS战机械人猪王部队。敌人数量很多，全部都带有精神反弹效果，所以最好不要浪费PP用攻击系PSI进攻（PKサンダー有效）。建议使用强化己方物理防御力的辅助系PSI。每打倒1个敌人它们就会自爆，造成全员80点左右HP的伤害。前面5个会成队，倒下1个后立刻会有后面的补上；06和07号会单独出现，不过它们会随即召唤出其他敌人；消灭完7个小猪王机器人以及召唤出来的敌人后，发生剧情战斗，直接获胜。



发生剧情后来到地下。与弗林特对话选择“はい”他会离开。爬下很长的楼梯后有青蛙和温泉（宝箱里）。一路前进，在发生弗林特受伤剧情的位置不远处可以得到琉卡最强武器ホンモノのバット（虽然攻击力比梦幻之棒低，但是加防御和PP）。爬上楼梯后发生剧情，进行BOSS战，对手是猪王。和之前的小猪王一样，BOSS身上有精神反弹的效果，除了电系PSI不要使用其他攻击系PSI。PP值应当主要用来降BOSS的攻防、升己方的攻防。BOSS属于机械系，道具シオミズデッポウ的效果出众。这是一次持久战，一定要注意及时恢复己方队员的HP残量。当猪王的HP极低时他就会钻进绝对安全胶囊里，此时所有攻击无效。两个回合后战斗强制中断。发生剧情后任意选择答案即可。

此时往下方走就可以看到寄存道具的叔叔，可以将之前库存的好东西都拿出来，包括7个怪法师的かたみ以及回复PP的道具，放在琉卡的身上即可。从刚才战斗的地方继续上行，很快就能找到最后的青蛙和温泉。继续沿着路前进，很快就能看到最终BOSS——假面男孩。发生剧情进入战斗以后除琉卡外其余同伴都处于气绝状态无法行动。没有必要特地去救活他们，因为假面男孩强力的雷击很快就会把他们再度变成行动不能。此时只要以防御为主，兼顾回复即可，因为无论是普通攻击还是PSI攻击都将无法使用。一直防御直到出现回忆情节。返回战斗画面继续防御，此时对方攻击力已经极低，只要继续防御几个回合就能通关了！

动画演示结束后会出现“END？”字样。此时用十字键可以控制该字符串移动。每移动一段距离就可以看到一些对白。看完全部对白后才是真正的通关STAFF画面！

（完）





文 心情味道　编 猫太

本作将"《不可思议的迷宫》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"完美地结合在一起，无论你是哪个系列的FANS都能在游戏中体验到无穷的探索乐趣。在"DQⅧ"中获得一致好评的"卡通渲染"风格得到了保留，初次在"DQⅧ"中登场的"蓄力系统"也成为了本作"战斗系统"的侧重点，如何合理的利用，进行最有效的进攻是对玩家最大的考验。不时穿插的爆笑情节、可爱的人物设计、和怪物同伴并肩作战的"合体系统"、永远充满新鲜感的"迷宫随机生成系统"，崛井雄二、鸟山明这对黄金组合为玩家带来的新一轮"DQ"狂潮你岂能错过呢？

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix	RPG
ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	2006年4月20日	日版
1人	651KB	日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

PS2

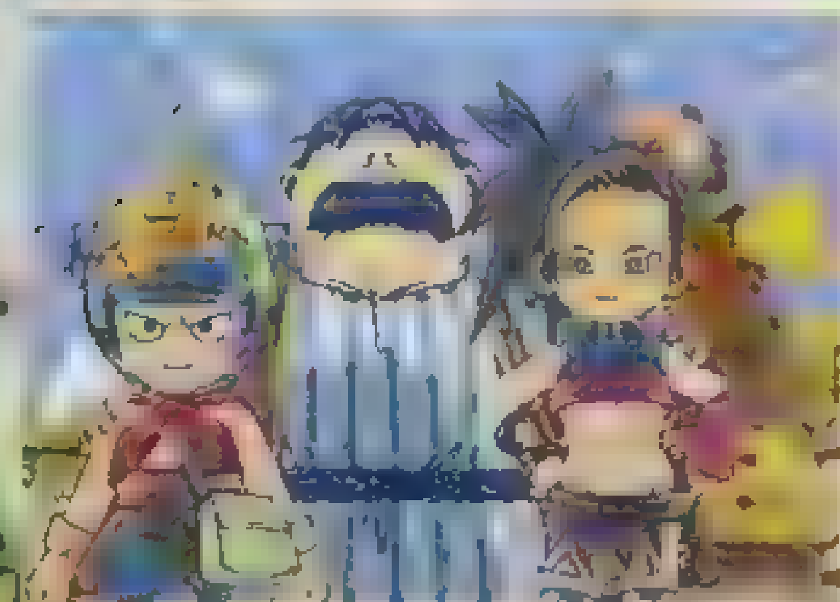
ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

波塔蓝德生存手册

操作说明

迷宫	
十字键 左摇杆	移动
L1	投掷所装备的远程武器
L2	发动所设置的技能（合体状态有效）
R1	切换斜线方向
R2	查看历史信息记录
○	确认指令 攻击／对话
×	配合方向键进行快速移动
□	显示移动格 快速面对最近的敌人
△	菜单
START	暂停 游戏背景隐藏
SELECT	地图显示 隐藏

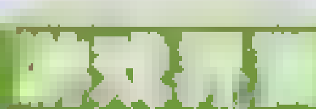
村庄	
十字键／左摇杆	步行
右摇杆	视角转换
L1／R1	360度旋转视角
L2 R3	快速面对自己所朝的方向
○	确认指令／对话
×	配合方向键进入跑步模式 取消
△	菜单



迷宫探索指南

如果在迷宫中途被敌人击败，身上的道具和金钱都会减半，而且同伴在迷宫中所提升的等级也不会保留。对于已经在"牧舍"登陆过的同伴，在迷宫中使用"かえす"指令或被击败会自动返回牧舍。没有登陆的怪物使用"わかれる"指令或死亡则会完全消失，一定要注意。

游戏界面

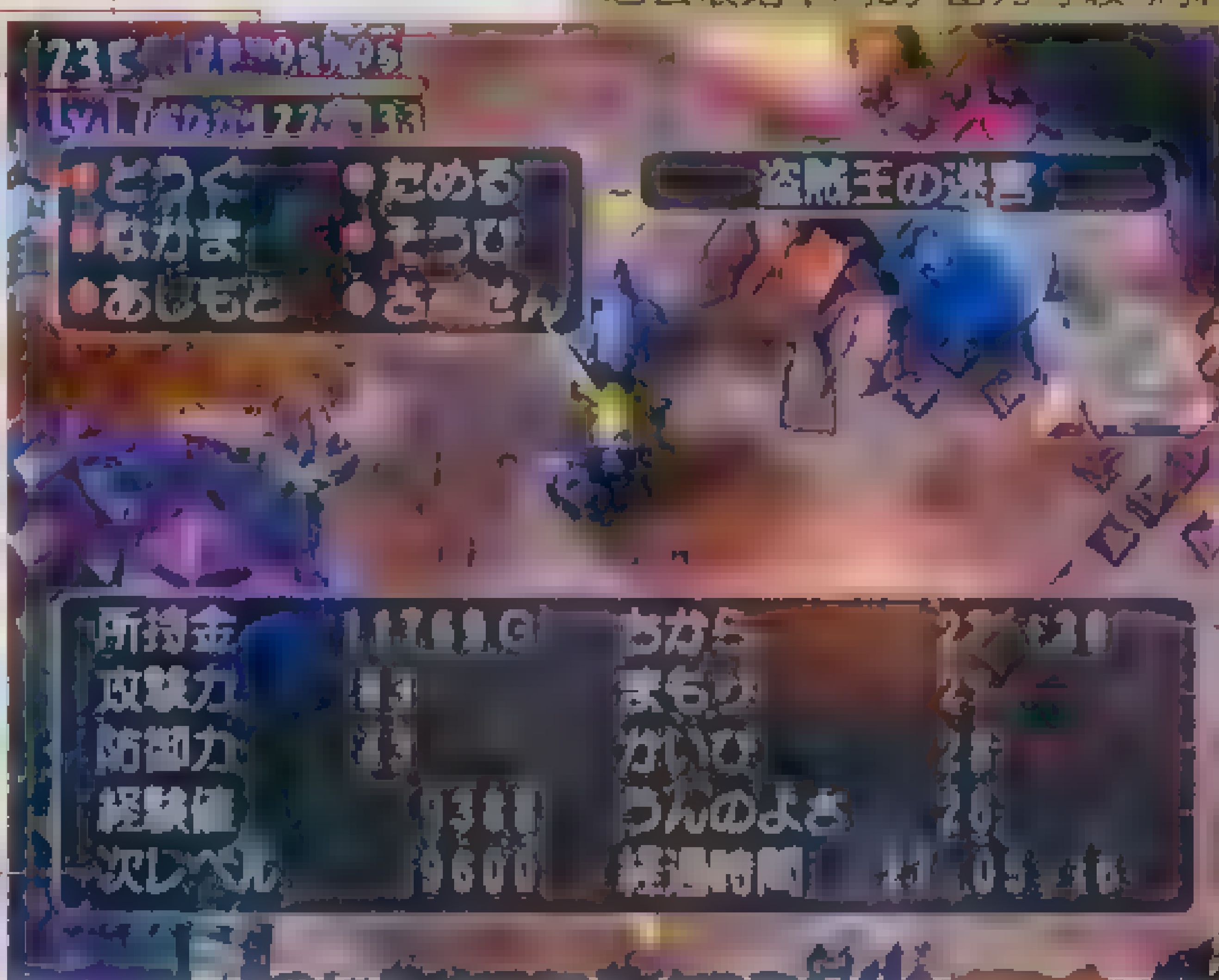
当前角色等级

所在阶层

在迷宫中每行动20回合就会下降1，使用"蓄力"（ためる）指令后会根据不同的"蓄力等级"消耗相应的满腹度。在满腹度下降到1 3和1／10时系统会发出警告，使用"パン"类物品可以回复此数值。

在满腹度不为0的情况下，每行动10回合回复1；当满腹度降为0以后，每行动1回合减少1。当数值为0后角色会自动脱出迷宫，并不会Game Over。

下次升级所需经验值



力量。数值越高，物理攻击力越高

魔力。数值越高，魔法攻击力和防御力越高

回避。数值越高，更容易回避敌人的物理攻击和负面状态魔法

幸运。影响"一击必杀"出现率，物品掉落几率

菜单详解

通用命令	作用
せつめい	显示物品的详细说明

1

显示目前所有道具列表，再次选择道具会出现下级菜单：

装备类物品专用指令	
そうび	装备选择的道具

壶类物品专用指令	
みる	查看"壶"中存放的物品
だす	取出"壶"中存放的物品
いれる	将道具放入"壶"中
すいこむ	捕捉怪物同伴

なげる	投掷道具
おく	将道具放置在自己脚下
こうかん	将选择的道具与脚下的道具进行交换
すてる	丢弃道具

2

打开同伴界面，选择同伴后显示下级菜单：

だす	召唤同伴
あげる	给予道具增加同伴的信赖度
めいれい	设定同伴的作战命令
つよさ	查看同伴的详细能力
なまえ	更改同伴的名字
かえす	让同伴返回牧舍
わかれる	清除同伴

3

调查所在位置，如果存在物品会出现下级菜单，除ひろう（拾取）外，其他和どうぐ的下级菜单相同。

4

使用蓄力攻击，蓄力等级越高，攻击威力越大。如果实行指令后再移动，就会强制取消蓄力状态。

蓄力等级	消耗满腹度
5	2
2	3
50	5
100	10

5

显示所有可装备的道具列表，再次选择道具后出现下级菜单：

そうび	装备选择的道具
はずす	取下选择的装备

6

显示作战相关指令菜单：

ぼうけんのこころえ	游戏相关操作的详细说明
だいじなもの	查看当前所有的"重要道具"
メッセージりれき	查看历史信息记录
ぼうけんをきらめる	选择"はい"会放弃当前的进度返回地面(所有获得的物品和怪物不保留)
モンスターブック	查看怪物图鉴
たびのせきばん	查看カンダタ遗迹已探索部分的地图

せつてい

ゲームせつてい	设定游戏中的相关项目
メッセージそくど	信息显示速度：はやい(快)、ふつう(普通)、おそい(慢)
グリッドひょうじ	是否在迷宫中表示移动格
カメラえんしゅつ	是否允许镜头自动转换
カメラそうさ(上下)	镜头俯视 仰视操作方式：ノーマル(手动)、リバース(自动)
カメラそうさ(左右)	镜头360°C旋转操作方式：同上
マップひょうじ	是否在迷宫中显示地图
しゅつりょく	音频输出方式：ステレオ(立体声)、モンラル(单声道)
BGM おんりょう	游戏背景音乐音量依次递增
SE おんりょう	游戏音效音量依次递增

せつていをもどす	选择"はい"可将游戏中的相关设定回复默认值

怪物合体后出现指令

显示怪物的特技列表，选择技能后出现下级菜单：

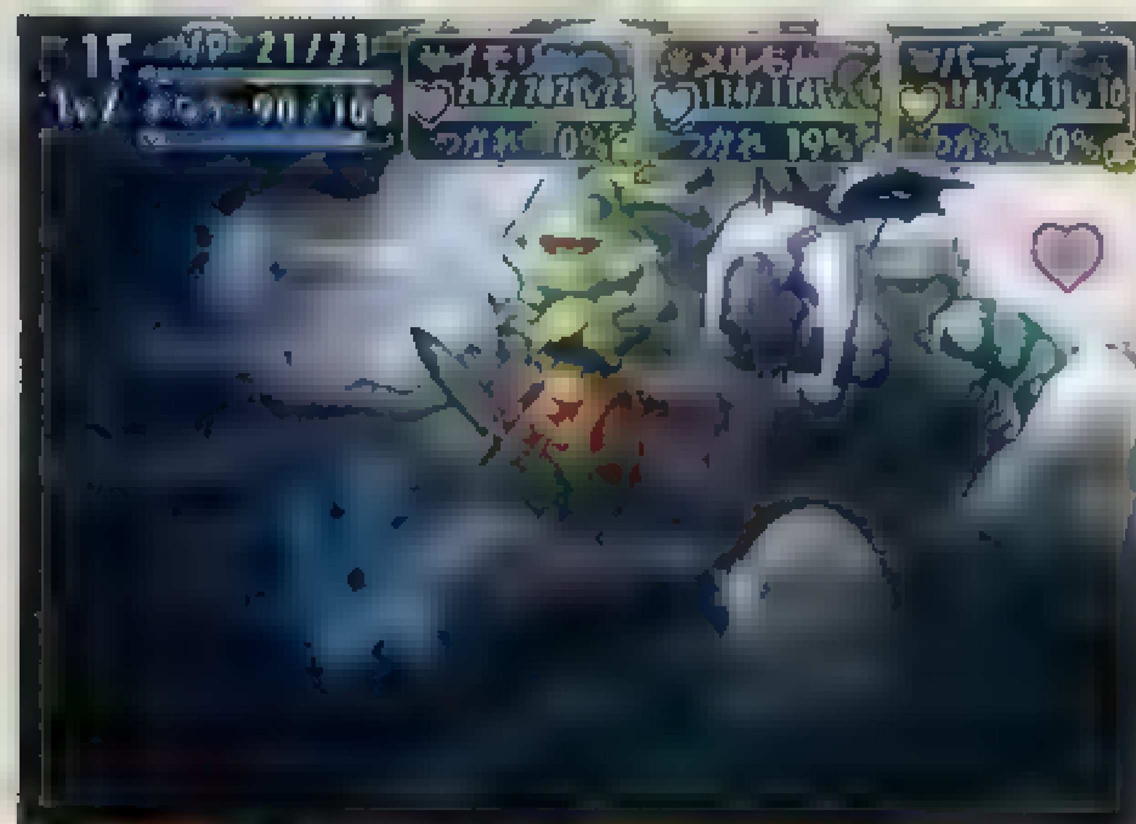
つかう	使用技能
セット	设定该技能的快捷键

解除合体状态

进入每层楼梯后出现指令

おりる	前往下一层迷宫
そのまま	暂时放弃进入下一层
セーブしてちゅうだん	选择"はい"进行中断记录，再次进入游戏读取后消失

注：读取中断记录后，如果在没有再次保存记录的情况下退出游戏，下次再读取当前存档会强制使迷宫探索失败并返回地面。



魔物应对指南

状态篇

游戏中一共存在十六种附加状态，所有状态都会随着时间的流逝自动解除，详细了解每种状态的效果，才能采取正确的应急措施。

	名称	效果
异常状态	麻痹	无法进行任何操作
	睡眠	无法进行任何操作，承受攻击可回复
	咒い	无法对道具进行相关操作
	钝足	敌人的行动次数变为自己的两倍
	混乱	随机进行移动或使用道具
	毒	每回合减少 2 点 HP
	盲目	视野变为一格
	封印	无法使用魔法 / 特技
	踊	无法进行任何操作（移动除外）
	停止	无法进行移动操作
	狂暴	攻击力大幅度上升，无视敌我攻击，不能操作
	ルカニ	防御力下降
有利状态	倍速	一回合内可行动两次
	バイキルト	攻击力上升
	スカラ	防御力上升
	铁化	伤害变为 1/10，不能操作



陷阱篇

迷宫中除了强大的敌人，四处分布的陷阱也会使玩家前进的道路困难重重。除了可使用"めぐすり草"查看当前楼层所有陷阱之外，使用普通攻击攻击陷阱所在方格，也可让其现身。当然最直接的方法就是和持有飞行能力的怪物合体，这样就完全不必担心遭遇陷阱了。

名称	效果
木トゲトゲ床	固定造成 5 点伤害
铁トゲトゲ床	固定造成 20 点伤害
落石	固定造成 20 点伤害
铁球	固定造成 20 点伤害，并将玩家击退一段距离
矢 / 毒矢	固定造成 10 点伤害 / 附加 "毒" 状态
中型地雷	强制 HP 变为 1/2，附近道具破坏
大型地雷	强制 HP 变为 1/10，附近道具破坏
トラバサミ	无法移动
钝足	附加 "钝足" 状态
封印	附加 "封印" 状态
混乱	附加 "混乱" 状态
咒い	随机使携带道具附加 "诅咒" 状态
睡眠	附加 "睡眠" 状态
装备外し	强制解除身上所有的装备品
おらなしスイッチ	腐蚀装备使其生锈（生锈后附加等级效果无效）
硫酸	随机使装备的等级 -1
どしゃぶり	使携带的パン或卷物失去效果，切换楼层后解除（壶中道具无效）
腐烂	使携带的パン类物品腐烂，使用后附加异常状态（壶中道具无效）
ビックリ	随机掉落身上的物品（水边特别注意）
モンスター召唤	自身附近随机出现敌人
雾	房间内地上的道具随机变化为敌人
落とし穴	强制前往下一层
ワープ	在本层迷宫内随机转移一次

注：迷宫中的陷阱只有玩家才能触发效果，对同伴无效

秘密の通路

当同伴对自己的信赖度达到"黄"色等级后，进入某些空旷的房间，会发出"秘密の通路の气配を感じ取った！"的信息，"！"号越多则表明离隐藏楼梯越接近，而使隐藏楼梯出现的方法就是对着隐藏楼梯所在的方格使用普通攻击。进入后会随机出现四种类型的地点：



追加迷宫

固定增加3F的迷宫，里面的敌人会比普通楼层中更强，通过后会自动返回"秘密の通路"所在楼层的下一层。

トルネコの店

作用和村庄中相同，可在此变卖多余的道具

地下配合所

作用和牧舍中的"配合所"相同

ゲルダ问答游戏

支付100G可以玩问答游戏，每次一共三问，回答正确后可以选择继续答题，放弃则获得当前等级的奖品。每次的奖品都是随机选择其中的一组，以下为奖品组合和部分问题的答案选项：

奖品组合

1. パン→上やくそう→イオの卷物
2. 大きなパン→ベホマラーの卷物→しあわせのたね
3. 特やくそう→圣域の卷物→ゲルダの焼き立てパン

注：有时ゲルダ还会多问你一个问题，如果再次答对就可以获得可以攻击自己周围 8 格的强力武器 "はかいの铁球"，该事件的发生有一定几率，只要多回答她的问题就有可能出现。

部分答案一览

ゆびわ	あたま	やくそう
やせたい	おフロ	そのまま进んだ
ねむい	しましまキャット	100G
アニキ	アネキ	ボッタ菜のソテー
パン	モリーとトルネコ	スライム
ワナ	ジュース	ガニラス
イチゴ	ハンサム	ルビー
カッコいい人	ダンディな人	ホッカホカパン
マッドドック	ドラゴン	アイテム盗み
ミニデーモン	男の子	鸟
山	天国	太った人
短剑	元祖[illegible]	大盗贼
赤いの[illegible]	左[illegible]	左の道
大工のカーペー	锻冶屋ブラミ	夏
春	自家用船	好きかも

小技巧 1 在迷宫中同时按下○和×键可加快时间的流逝，HP的恢复和满腹度消耗速度上升。建议[illegible]敌人的情况下使用，可节省不少等待回复的时间。

[illegible]

捡起地上的物品再与“ガーゴイル”对话支付相应的金钱后即可购买；将自己不需要的道具放在地上再与其对话就可卖出道具。如果金钱不足将无法离开此房间，利用“挖墙”等特殊方法逃出此房间后，会出现大量的“ガーゴイル”追杀玩家，一旦遭受攻击必死无疑。

[illegible]



游戏后期进入迷宫的某房间有可能会遭遇“怪物之家”，根据当前房间的大小，会出现数量不等的大量敌人，全部消灭后，就可以捡取房间内大量的珍贵道具。推荐使用多个“イオの巻物”快速清场，或后退至狭窄通道逐个击破。小心房间中极多的陷阱，攻击自己前方的方格，确认无陷阱后再移动，否则一但踩上陷阱引发连锁反应会损失惨重。

① 道具屋

主要出售游戏中的回复道具和脱出卷物，通过しゃくねつのほら穴后，与旁边的女性NPC对话可购买“怪物饲料”，每探索一次迷宫，道具列表刷新一次。

② 牧舍

与波比对话，可进行怪物同伴的相关操作，牧舍一共可登陆30个同伴，通过ならくの洞くつ后会追加“安眠所”相关指令

なかまをあずける	
ぼくしゃ	将同伴放入牧舍放养
あんみんじょ	将同伴存入安眠所(每个同伴需收费100G)
なかまをつれだす	取出怪物同伴
めいぼ　とうろく	
めいぼにとうろく	登陆怪物同伴(名字前方会有标记显示)
まいぼからけす	取消登陆的怪物同伴
めいぼをみる	查看登陆怪物同伴的能力
いどうさせる	
ぼくしゃ→あんみんじょ	将放养的同伴放入安眠所
あんみんじょ→ぼくしゃ	将安眠所的同伴返回放养状态
ぼくしゃのようす	查看所存放怪物的详细信息

③ 武器屋

主要出售游戏中可装备的武器和盾牌，每探索一次迷宫，装备列表刷新一次。

村庄导航

村庄菜单

基本上和迷宫中的菜单没有太大的区别，惟一多出的就是“いどう”指令，使用后选择目的地就可以快速到达。

通用指令	作用
かいにきた	购买道具
うりにきた	卖出道具
せつめい	查看当前设施的相关说明
やめる	退出当前菜单

村庄设施



④ ヤンガスのいえ

调查入口附近桌上的“冒险の书”并选择“はい”后就可以进行游戏的记录，之后选择“はい”则继续游戏，“いいえ”则退出游戏(不会返回标题画面，只能重新启动)。这里需要注意的是，以后在游戏中存档的话，都会默认覆盖你进入游戏时选择的存档。在已经存在游戏存档的情况下，再次进入游戏会出现三个选项：

つづきから	选择一个存档继续游戏
ぼうけんのしょをつくる	重新创建一个存档(如果已经存在3个存档，该选项无效)
ぼうけんのしょをけす	删除一个已有的存档

⑤ 配合所

与牧舍地下室中的莫利对话可进行同伴的交配，通过まぼろし雪の迷宫后会追加“特殊交配”功能。

はいごう	进行怪物交配

⑥ 雕刻家

在此可为装备附上“复活の铭”，之后即使在迷宫中死亡，该物品也绝对不会消失。越好的道具所需要的金钱就越多，一次探索过程中有效。

めいをほる	给装备附上“复活の铭”

⑦ 仓库

选择道具并按○确认后，依次选择“けっこい”和“はい”就可以将其存入仓库。仓库最初只能存放20个道具，和大工のかーぺー对话选择“そうこかくちょう”支付1000G后就可以增加10的存放上限。“安眠所”追加后选择“あんみんじょかくちょう”支付1000G也可增加10的存放上限。(每探索一次迷宫只能选择升级其中一个设施的上限)

そうこにあずける	存放道具
そうこからだす	取出道具
おうこからうる	卖出仓库中的道具

⑧ トルネコの店

在此可储存携带的金钱和卖出物品，存款达到一定数量后，会获得特定的奖品，奖品不能反复取得。

おかねをあずける	存放所携带金钱
おかねをひきだす	取出存放的金钱
うりにきた	卖出物品(特定物品可卖两倍价钱)
うれすじをきく	了解此时回收的特定物品(随着游戏流程会发生变化)

存放金钱	奖品
10000G	しあわせのたね
50000G	インパスの壶[6]
100000G	値切りのお守り
200000G	正义のそろばん

⑨ [illegible]

在此花费金钱可进行装备的相关操作，通过まぼろし雪の迷宫后追加“除印”指令，“きたえる”指令每探索一次迷宫才能使用一次。

きたえる	花费1000G使装备等级+1(有一定几率提升多个等级，最多不超过3级)
ごうせい	花费1000G将同种类的武器、盾牌、指轮进行合成
いんをはずす	花费500G除去装备上的一个“印”

[illegible]

查看装备的详细信息时，右上方的“上限值”则代表该装备所能提升等级的最大值。武器和盾牌每提升1等级能力+1，指轮每提升1等级能力+3。

[illegible]

查看装备的详细信息时，按十字键的左右可显示下方“スロット”槽中相应“印”的效果，“スロット”槽的个数代表该装备最多可附加“印”的上限

[illegible]

合成时难免会产生自己不想得到的“印”效果，合理利用该功能是打造终极装备的唯一途径。某些装备上的“印”为固定持有，通常用黄色文字显示，无法使用该功能消除。

[illegible]

(1) 首先选择的装备会决定最后生成装备的名称和基础能力。

(2) 合成时装备的等级会叠加(至少+1才有效)。

(3) 武器和盾牌合成时所持“印”效果会叠加，如果两个装备的“印”数超过合成后所得装备的“スロット”槽上限，会强制移除多余的“印”效果。

⑩ [illegible]

主要出售游戏中使用的卷轴和法杖，追加“特殊交配”后会出售专用的“魔法の石”。

のろいをとく	花费1000G解除所有道具的“诅咒”效果(壶内道具同样有效)

小技巧 2 在卖出道具时，按R1可同时选择多个道具，免去多次选择的麻烦

怪物系统详解

怪物捕捉

获得モリ の壶后，在迷宫中使某怪物满足 定条件后，其头上就会出现"壶マーク"标记。在下一回合使用モリーの壶并选择"すいこむ"就可以100%成功捕捉怪物成为同伴。关于怪物的捕捉方法可使用"モンスターブック"查看。

信赖度

在游戏中对某怪物同伴实行"なかま"下的"あげる"指令给予道具后就会令此数值上升，怪物对玩家的信赖度根据颜色的不同从高到低一共分为四个等级：黄→绿→蓝→紫。每个新捕捉的怪物初始信赖为0，信赖度越高，玩家能对同伴下达的"作战命令"就越多。不同种族的怪物都存在一类比较偏好的物品，给予后会令信赖度大幅度上升。

怪物种族	喜好物品
スライム系	卷物
ドラゴン系	武器
兽系	パン
鸟系	指轮
植物系	药草
虫系	药草
恶魔系	杖
ゾンビ系	盾
水系	パン
物质系	石



作战命令	效果
いっしょにいてね	跟在玩家身后行动
バッチリがんばれ	在玩家两侧行动
そこでまってて	站在原地不动
ガンガンいこうぜ	按照自己的习性全力进攻
のうりょくつかうな	绝不使用特技
いのちだいじに	只采取回复和防御行动
とにかくにげて	回避和敌人的战斗
がったいしようぜ	与玩家进入合体状态

同伴合体

游戏中取得"Xのこころ"(X代表怪物的种族)后，就可实行"めいれい"下的"がったいしようぜ"命令。合体后会根据怪物的自身特点对玩家的基础能力进行加成，遭受攻击只扣除玩家的HP，使用"のうりょく"指令下的特殊能力，会根据技能的强弱增加一定的"つかれ"值。与"乘せる系"同伴合体后可获得"一回合内攻击两次"的效果，而与"乘る系"或"融合系"的怪物合体后可获得该同伴固有的"永续性"效果。

合体后每行动一定回合同伴的"つかれ"值增加1%，当到达100%后会强制解除合体状态，同伴进入"大混乱"状态(此时无法回收同伴，并且只能在切换楼层后恢复)。使用"かいじょ"解除合体状态后，每行动2回合"つかれ"值下降1%。

怪物交配规则

(1)交配的怪物必须满足性别相异，且对玩家的信赖等级要在"绿"色以上。

(2)最先选择的怪物决定下一代的种族。

(3)交配怪物的等级越高，后代的基础能力就越强，可以继承的战斗命令和技能就越多。

确定怪物后，莫利会预测后代的形态(包括种族和成长上限)，之后选择"はい"就会进入交配阶段。追加"特殊交配"功能后，再选择"はい"还可将任意道具参与到交配中。

交配完成后，选择"しゃくふくしてふか"就可孵化怪物或选择"そのままふか"等待以后再进行操作。每次交配需花费300G，孵化完毕会再次询问你是否登陆该怪物和是否与玩家一起行动。

全道具列表

药草

(所有回复和状态类药草都可以对任意目标使用，当HP满值时再使用やくそう类的道具可增加HP的上限)

名称	作用
やくそう	HP 回复 25
上やくそう	HP 回复 50
特やくそう	HP 完全回复
いやし草	HP 大回复、つかれ值小回复
上いやし草	HP、つかれ值完全回复
ラリホー草	附加"睡眠"状态
メダパニ草	附加"混乱"状态
めつぶし草	附加"盲目"状态
しびれな草	附加"麻痹"状态
踊り草	附加"踊"状态

名称	作用
ちんもく	附加"封印"状态
毒草	附加"毒"状态
毒消し草	解除"毒"状态
ザメハ草	"睡眠"状态无效
めぐすり草	显示本层迷宫的所有陷阱
ルーラ草	在本层迷宫随机移动一次
まんぷく草	おなか最大值上升 10
はらぺこ草	おなか最大值下降 10
黄金の草	随机上升一项能力
世界树の叶	死亡后自动复活一次(直接使用或放在壶中无效)

食品

(使用きょだいなパン可提升おなか值的上限，最大值不超过 200)

名称	作用
ぬれたパン	回复おなか值 20
黑こげたパン	回复おなか值 20
パン	回复おなか值 50
大きなパン	回复おなか值 100
きょだいなパン	おなか值全回复
こげたパン	回复おなか值 50，HP 小回复

名称	作用
くさったパン	おなか值小回复，附加"毒"状态
くさりきったパン	おなか值小回复，附加"毒"状态
ゲルダの焼き立てパン	おなか值全回复并提升 1 等级

种子

(提升能力的物品建议给同伴使用)

名称	作用
アストロンのたね	附加"铁化"状态，伤害变为 1 10
ゲキドの种	附加"狂暴"状态
すばやさのたね	附加"倍速"状态
マヒのたね	附加"麻痹"状态
ちからのたね	ちから上升 1 点

名称	作用
まもりのたね	まもり上升 1 点
ラックのたね	うんのよさ上升1点
命の木の实	最大 HP 上升 5
しあわせのたね	提升 1 等级
まいごのたね	忘记已经走过的地图

卷物

(所有附加状态和能力改变的卷物效果为以玩家为中心的一定范围，且不分敌我)

名称	作用
ベホマラーの卷物	全屏内怪物回复 HP50
イオの卷物	爆炸伤害 30 左右
封印の卷物	附加"封印"状态
マヒの卷物	附加"麻痹"状态
はりつけの卷物	附加"停止"状态
メダパニの卷物	附加"混乱"状态
バイキルトの卷物	攻击力上升
スカラの卷物	防御力上升
うしろむきの卷物	玩家附近的怪物强制变为"向后前进"
レミラーマの卷物	显示本层迷宫的敌人分布和地形

名称	作用
圣域の卷物	放置后站在上面可使敌人无法对自己进行攻击(无法再拿起)
中部屋の卷物	将邻接两个房间中的墙壁破坏
大部屋の卷物	将本层迷宫割断所有房间的墙壁破坏
シャナクの卷物	解除所有"诅咒"状态的道具(壶内物品无效)
インパスの卷物	道具中未知道具全鉴定
困ったことの卷物	随机出现敌人
リレミトの卷物	脱出迷宫

小技巧 3 迷宫中的"绿色水晶"具有"反射魔法"的效果，合理利用可使用某些无法对自己使用的杖

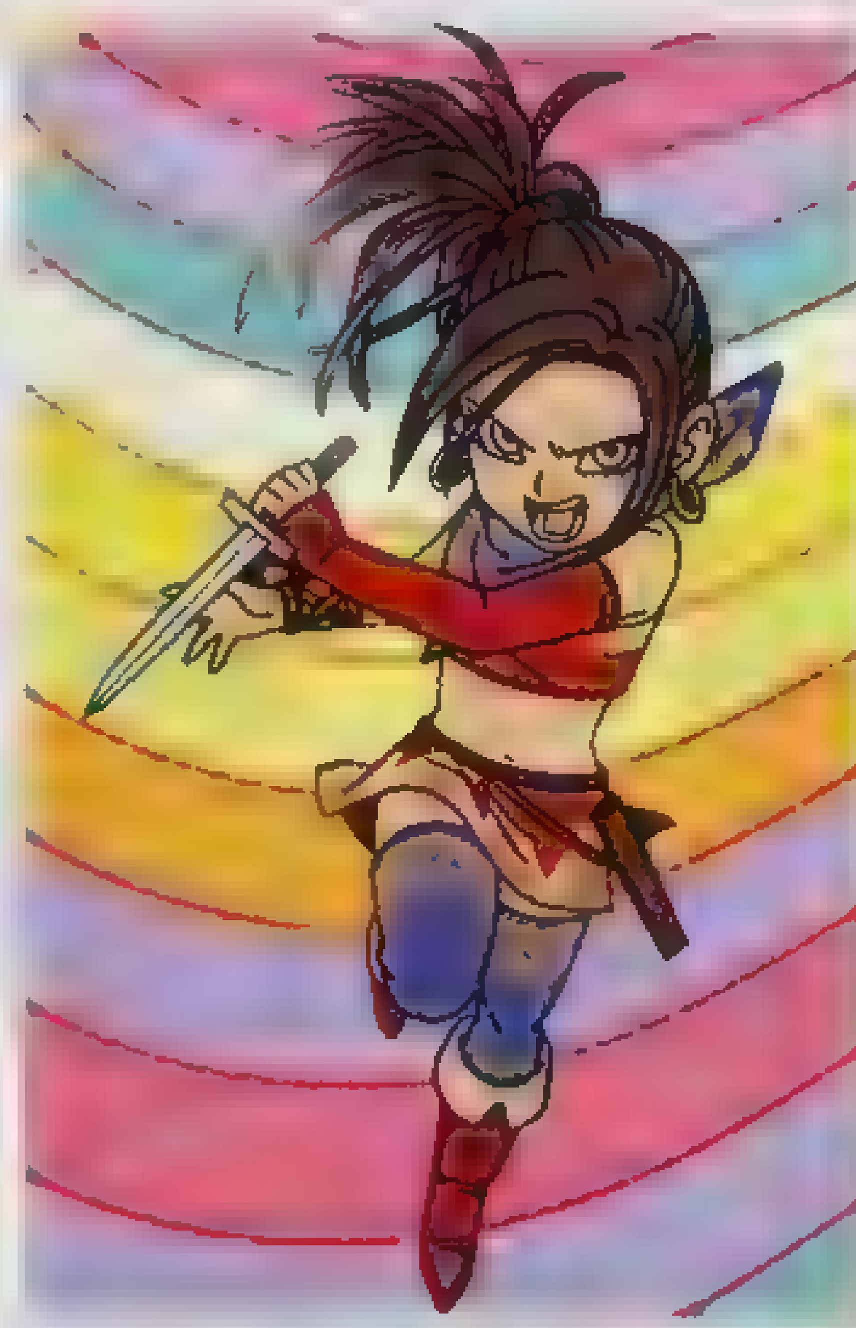
杖（后面的数字代表使用的次数，为0之后将其投向敌人也可获得一次同样的效果）

名称	作用
ホイミの杖	目标HP回复25、信赖度+1
贤者の杖	目标HP回复100、信赖度+1
万能の杖	解除同伴所有异常状态
ものしりの杖	调查敌人的种族、HP、性别
ぎゃくてんの杖	改变同伴的性别
おびえの杖	封住怪物的行动
マヌーサの杖	使怪物的攻击落空
ぶんれつの杖	将怪物进行“分裂”
しあわせの杖	提升同伴1等级
ふこうの杖	降低同伴1等级
ラリホーの杖	附加“睡眠”状态
メダパニの杖	附加“混乱”状态
ボミオスの杖	附加“钝足”状态
ピオリムの杖	附加“倍速”状态
マヒの杖	附加“麻痹”状态

名称	作用
封印の杖	附加“封印”状态
ゲキドの杖	附加“狂暴”状态
じばくの杖	目标一定回合后“自爆”
バシルーラの杖	目标在本层迷宫随机移动一次
ドルイドの杖	目标在本层迷宫随机移动一次后附加“睡眠”状态
ルカニの杖	降低目标防御力
ザキの杖	目标一定几率即死
サギの杖	目标即死，如果未成功则造成大伤害
こかずちの杖	远程固定伤害HP25
クォーターの杖	强制HP变为1/4
ふきとばしの杖	将敌人或道具击飞一段距离
トンネルの杖	可以挖掘墙壁形成通道
场所替えの杖	玩家和目标的位置互换

壶（除モリーの壶类使用“どうぐ”下的“すいこむ”以外，其余都需选择“いれる”指令才会生效）

名称	作用
回复の壶	完全回复玩家HP
モリーの壶	捕捉玩家旁边的怪物
上モリーの壶	捕捉2格距离以外的怪物
特モリーの壶	捕捉一直线上远距离的怪物
保存の壶	可存放除壶类以外的道具
仓库の壶	放入的物品直接存入仓库
インパスの壶	可鉴定放入的物品
メッキの壶	装备附加サビすの印
强化の壶	装备提升1级
弱化の壶	装备降低1级
合成の壶	将任意两个道具进行合成
祝福の壶	放入的物品附加“祝福”状态
咒いの壶	放入的物品附加“诅咒”状态
へんかの壶	将放入的道具随机变换
ももりの壶	随机出现敌人



流程攻略

[illegible]己的存档取一个名字(不会改变主角的[illegible]再次确定后游戏就可正式开始。

序幕

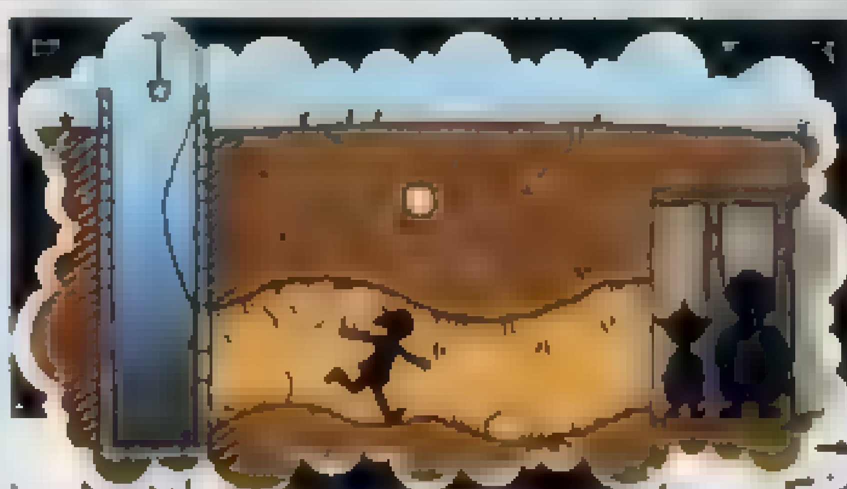
这是存在于未知世界未知大陆上名为“帕尔米得”(パルミド)的地方，在其边缘的城市里有一个名为“ヤングライオン(杨古莱翁)团”的盗贼组织，盗贼团首领“ヤンパー”(杨帕)惟一的儿子“ヤンガス”(杨格斯)就是我们这次故事的主角。因为年纪的关系，杨格斯没有办法参加每次的行动。某天，父亲带着一个壶状战利品归来，充满好奇心的杨格斯不听父亲的劝阻，揭去壶上的封印，而隐藏在其中的并非什么财富，伴随着强烈的闪光，杨格斯被一股神秘的力量给吸引了进去，我们的旅程就从这里开始……

第一章

一阵强烈的闪光过后，等杨格斯醒来，自己已经不知身处于什么地方，在漫无边际的森林中前进了很长一段时间，就快筋疲力尽之时，一棵巨树映入他的眼帘，在他兴奋地进入村子后从ポッピ(波比)那里得知自己来到了一个名为“ポッタルランド”(波塔蓝德)的世界

まどわし森（5F）

出现怪物	出现楼层
スライム	1～3
スライムベス	1～4
ももんじゃ	3～4



调查桌上的壶

↓

等两个手下出去后，再次调查壶并选择第一项

↓

在两个情节点与波比对话并选择第一项后进入村长の家，一路下到B3

↓

选择第一项后与门前的士兵对话

↓

与トルネコ(特鲁尼克)对话，然后调查左侧的墙壁

↓

从地图的左方出去，选择第一项后进入“まどわしの森”



Check Point 第一次进入特鲁尼克会无限地帮你回复HP和满腹度。

游戏中剧情点都会很明显地在地图上用“闪光点”表示出来，流程中也就不再赘述每个情节点的具体位置。

BOSS：まじんキノコ

建议3级以上进行挑战。一开始可以先空挥一次武器，等BOSS来到自己面前后，对其投掷ラリホ草，进入睡眠状态之时使用“ためる”指令，当蓄力等级到达50后攻击，反复几次就可消灭。

↓

胜利后成功营救“大工のかーペー”，进入里面的“リレミトストーン”选择第一项返回地面

第二章

救出了ポッピ的父亲，原来他就是传说中的“六职人”之一，这下众人终于摆脱了被士兵追杀的命运，成了村里的英雄。之后从他那里得知，要想回到地面就需要使村中的“ポタの树”复活，而使其复活则要借助剩余五个职人的力量。所有的职人都存在于村中的“カンダタ遗迹”里，要想进入就必须获得村长的许可。

回到自己的家里与特鲁尼克对话

选择第一项，然后出门与大工のかーペー对话就会开启“仓库”功能并获得“仓库のカギ”和“魔法の木材”

↓

来到仓库选择第一项，使用仓库后再选择第一项就会从大工のかーペー那里得知扩充仓库的方法

↓

最后前往村长の家和村长对话，选择第一项后出门就可以进入下方的“カンダタ遗迹”

Check Point 每次进入迷宫杨格斯的等级都会从1开始，在正常脱出迷宫的情况下，怪物同伴所提升的等级会进行保留。

カンダタ遗迹・昼の间（5F）

出现怪物	出现楼层
スライム	1～5
スライムベス	1～5
ももんじゃ	3～5
しましまキャット	4～5



BOSS：ビッグハンマー、ホイミスライム×2

建议5级以上挑战。首先要消灭掉旁边能够使用回复魔法的ホイミスライム，一旦BOSS进入“蓄力”状态，立刻走出其攻击范围就可以化解它的强力攻击。剩下BOSS一人后可以使用ラリホー草配合“蓄力攻击”的战术，否则就只能使用回复道具和其拼血了。

↓

胜利后救出“道具屋のキュリオ”，利用“リレミトストーン”返回地面

小技巧4 只要不进行攻击或移动的操作就会保持“蓄力”状态，BOSS[illegible]

第三章

终于救出了第二个职人，离回到地面的愿望似乎又近了一步。在村长的指引下，打开铁格子惟一的方法就是需要4个人同时踩上四个机关，但是就目前的情况看来，算上"ゲルダ"(杰尔妲)和波比也才三个人，似乎还需要寻找更多的同伴!

进入村子南边的道具屋与キュリオ对话，他就会帮你把"魔法の木材"改造成"みごとな持ち柄"，并获得谢礼"ホイミの杖"

↓

返回村长の家与村长对话后出门，"モリ　"(莫利)大叔爆笑登场

↓

来到村长之家B3的地下牢会发生情节，选择第一项后获得"モリーの壶"，之后莫利就会叫大家前往まどわし森接受怪物特训

↓

与まどわし森门口的士兵对话选择第一项就可进入迷宫

按照莫利的提示依次完成"捕捉怪物"、"提高信赖度"、"变更作战命令"(当信赖度达到10以上，怪物会习得第二个命令)、"同伴升级"，最后到达5F返回地面

↓

前往"牧舍"同莫利对话，再与旁边的波比对话选择第一项就可以了解"牧舍"的基本操作

↓

之后前往特鲁尼克的商店与其对话，开启"金库"和"交易品"的功能

↓

再次来到カンダタ遗迹门口，士兵会告诉你如何让怪物同伴帮助开启机关的方法

↓

收得3个怪物同伴，提升它们的信赖度直到领悟"そこでまってて"命令

↓

来到カンダタ遗迹·昼の间6F将怪物同伴移动到机关所在位置，再下达此命令就可以开启铁格子

↓

来到7F会遇到一位老者并获得"旅の石板"，从本层楼梯进入"カンダタ遗迹·夜の间"

カンダタ遗迹·夜の间（7F）

出现怪物	出现楼层	攻击特点
スライムベス	1～2	
ももんじゃ	1～2	
しましまキャット	1～3	
ファーラット	3～6	可攻击后再移动
おおきづち	3～6	一定几率使用"蓄力攻击"
アイアンアント	4～6	
オニオーン	4～6	靠近玩家后必然使用"瞬间移动"



Check Point 获得"旅の石板"后，就可以在菜单中参看整个遗迹的地图，并且可以利用遗迹入口的"旅のトビラ"直接前往之前到达的楼层，而不需要每次都从1F开始。オニオーン如果被击败会有很大的几率掉下"パン"类恢复满腹度的物品，只要把握好移动的距离，和其站在一条直线上后使用远程攻击解决。在以后的迷宫中也会遇到类似的敌人，大家可以多加利用。

BOSS：ギガントビートル、リリパット×2

建议怪物同伴的等级在7级以上挑战。リリパット会使用远程攻击，尽量不要和其站在一条直线上，BOSS的攻击带有"击退"效果，推荐和非乘骑系的同伴"合体"后使用ラリホー草配合"蓄力攻击"的战术，只要回复道具充足就能战胜它。

↓

胜利后救出"武器屋のアムズ"，利用"リレミトストーン"返回地面



第四章

从アムズ(阿姆福)了解到第四个职人的所在，但必须要借助怪物アイアンアント的特殊能力才能破坏カンダタ遗迹·昼の间里的特殊石柱。在遗迹前意外地和杰尔妲相遇，显然她对杨格斯的进度太慢稍有不满，并决定自己抢先行动，从门口的士兵处了解情报后，她孤身一人进入了遗迹。

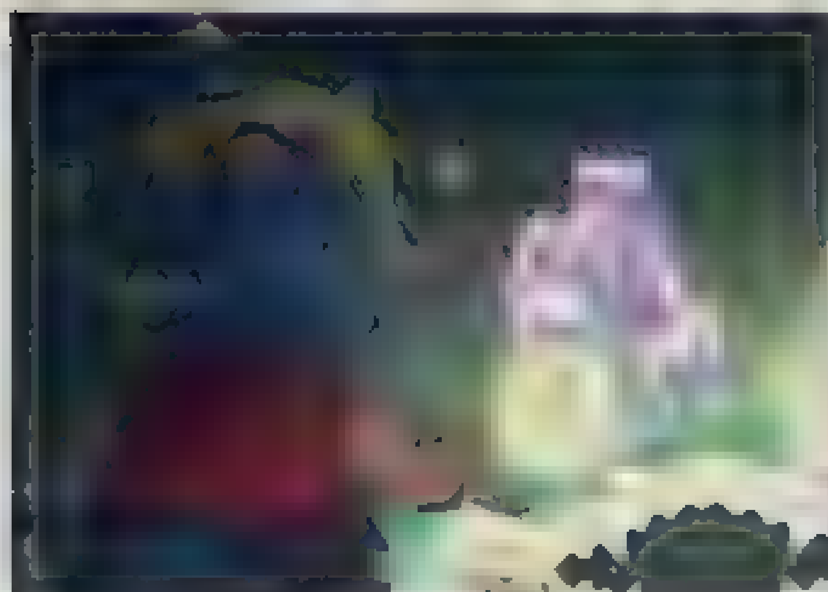
来到村子南边的武器屋与アムズ对话，他会帮你把"みごとな持ち柄"改造成"すてきなハンマー"，并获得谢礼"虫のこころ"和"兽のこころ"

↓

与遗迹门口的士兵对话，他会告诉你破坏カンダタ遗迹·昼の间3F石柱的方法

↓

前往カンダタ遗迹·夜の间，在4F以下楼层捕捉名为アイアンアント的怪物



提升其信赖度直到领悟"がったいしようぜ"命令

↓

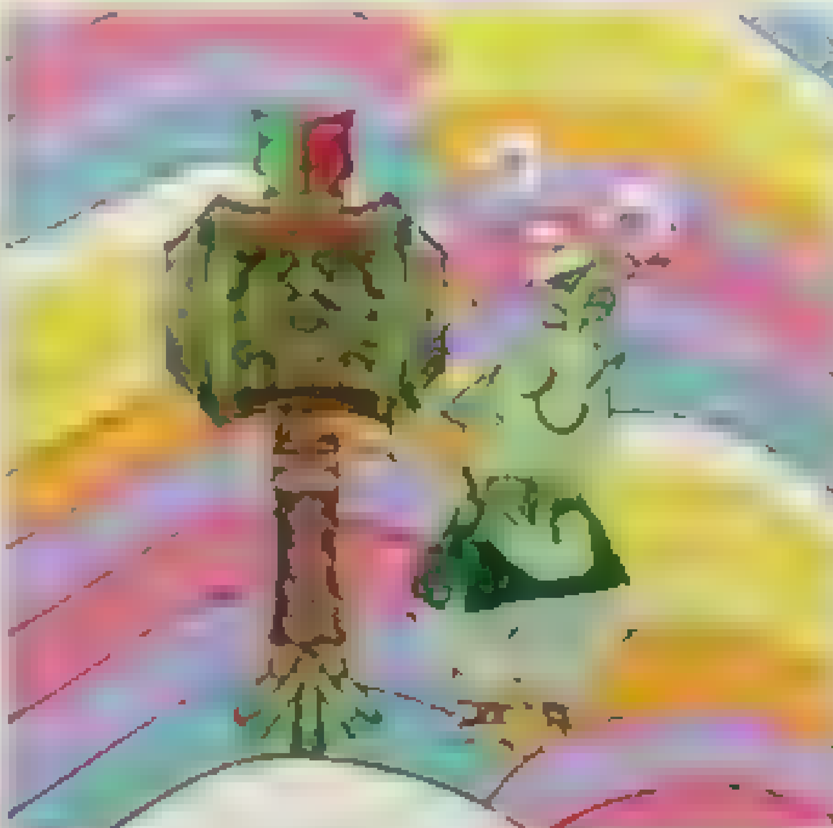
来到カンダタ遗迹·昼の间3F，找到该层被特殊石柱封闭的楼梯口



与アイアンアント合体，然后使用"のうりょく"指令下的"かべこわし"技能破坏石柱

↓

下楼后会遇见另外一位老者，从本层楼梯进入"あやしの地下水道"



Check Point 迷宫的6、8、10楼除了普通的楼梯，还会发现名为"秘密の通路"的楼梯，进入后与杰尔妲对话，支付100G就可以和她玩猜谜游戏，每猜对一次选择"はい"为继续答题，"いいえ"则会获得当前奖品，每次一共三问，确认获得奖品后就无法再答题。(详细内容请参看"迷宫探索"中相关部分)

あやしの地下水道（13F）

出现怪物	出现楼层	攻击特点
ダックスビル	1～3	
マンドラゴラ	1～3	
にたずらモグラ	3～4	一定几率使用"蓄力攻击"
コロファイター	4～6	
コロプリースト	4～6	会使用回复魔法
コロヒーロー	5～7	
コロマージ	5～7	
スライムつむり	6～8	使用特技后，10回合内伤害变为1/10
うみうし	7～9	
スカイフロッグ	8～12	
ぐんたいガニ	7～9	召唤同伴
たまねぎマン	8～11	靠近玩家后必然使用"瞬间移动"
ブチアーノン	9～12	
アイアンタートル	9～12	特技攻击附带"钝足"效果
おばけきのこ	10～12	特技攻击附带"毒"状态
リップス	10～12	特技会让玩家一回合内无法行动

BOSS：オオバサミ(第二战出现マーリン×4)

建议10级以上挑战，怪物同伴尽量也保持在10级左右。BOSS的攻击和防御很高，且对睡眠和混乱免疫，惟一的缺点是HP较少。其普通攻击每次大约会造成30～40的伤害，如果等级太低根本承受不了其两次攻击就会被击败。

第一次胜利后发生情节并再次进入战斗，这次BOSS的旁边会多出4个杂兵，建议前两个回合使用之前答题获得的"イオの卷物"，这样就可将所有的杂兵消灭掉，如果放弃使用卷物，第二回合所有的敌人必然会聚集到玩家的身边，后果自然可想而知。清掉杂兵后仍然使用之前的战术，坚持就是胜利。

↓

胜利后杰尔妲、特鲁尼克、杨格斯三人合力终于消灭了BOSS，救出"雕刻家のランス"，利用"リレミトストーン"返回地面

小技巧5 除用于捕捉和保存的壶以外，其它壶在放入道具后，只有使用"なげる"指令将壶打碎才能取出其中的道具。

第五章

所有的职人似乎都变成了怪物，如此匪夷所思的事情引起了大家的不安。本来是想做出一个“水壶”来浇灌ポタの树的根部，但是现在却被雕刻师改造成了一个“锤子”，杰尔坦感到非常的莫名其妙，但经过雕刻家的解释后，原来这个锤子是用来打造“水壶”的必备工具，能够灵活运用这把锤子的锻冶屋也因为寻找“魔法矿石”而消失在了遗迹中。

前往牧舍的地下室与莫利对话就可以开启“怪物交配”功能

↓

与牧舍附近的雕刻家ランス(兰兹)对话，他会帮你把“すてきなハンマー”改造成“不思议のハンマー”，并获得谢礼“水のこころ”和“植物のこころ”

↓

与遗迹门口的士兵对话，他会告诉你进入カンダタ遗迹・夜の间3F被水围住楼梯的方法

↓

前往あやしの地下水道，在8F以下捕捉名为“スカイフロッグ”或“ぐんたいガニ”的怪物

提升其信赖度直到领悟“がったいしようぜ”命令

↓

来到カンダタ遗迹・夜の间3F，找到被水围住的楼梯口

与之前提到的怪物合体就可以利用楼梯继续深入

↓

下楼后会与里面的老者对话后，从本层楼梯进入“ならくの洞くつ”

ならくの洞くつ（16F）

出现怪物	出现楼层	攻击特点
ドラキー	1~3	
マドハンド	1~3	偷盗玩家的金钱后“瞬间转移”，所偷金钱可在本层找回
スモールグール	3~5	承受攻击后会有一定几率“分裂”
バブルスライム	4~6	特技攻击附带“毒”状态
ゴースト	4、5、8、9	
かぶとにぞう	4~5	
リリパット	6~8	使用远程弓箭攻击
テンツク	6~8	
ギズモ	6~11	
さまようよらい	7~9	绝对不会移动到玩家身边
メタッピ	9~11	
たまねまぎマン	7~11	靠近玩家后必然使用“瞬间移动”
ワンダーフール	10~12	会召唤同伴
ゆうれい	10~11	无视地形，可穿墙移动
くさったしたい	12~14	召唤シャーマン
ぼうれいせんし	12~15	
くびかりぞく	12~15	
シャーマン	12~15	可复活敌人死亡后留下的墓碑
さそりかまきり	13~15	一回合内可攻击两次
がいこつけんし	13~15	有一定机率投掷玩家的道具

迷宫的所有通道在第一次经过时必然会处于“浓雾”状态，谨慎的移动才不会被迎面而来的敌人有机可乘。在某些狭窄的通道内会遭遇ゆうれい，此时应尽快走到空旷的区域将其引出再消灭。



BOSS：やみのみつかい、がいこつ剑士×2、ぼうれい剑士×2

建议13级以上挑战，尽量带物理攻击高的同伴。BOSS的物理攻击力不高，但是会更多的使用魔法攻击，大约每次会造成30左右的伤害。如果事先准备有一到两个“イオの卷物”就可以很轻松的消灭掉旁边的杂兵，注意回复HP，很快就可以获得胜利。

↓

胜利后救出“锻冶屋のブラミ”，之后会获得“モンスターブック”，利用“リレミトストーン”返回地面



第六章

在ブラミ（布拉米）的帮助下终于制造出了浇灌ポタの树根部的“水壶”，但是只有在壶中注入特殊的魔法才能发挥它本来的作用，为了寻求魔法屋マギー（玛吉）的帮助，为了能尽快回到自己的世界，杨格斯再次踏上了旅程。

前往锻冶屋与ブラミ对话，他会利用“不思议のハンマー”打造出“すてきな水差し”，并获得谢礼“物质のこころ”

↓

与村子广场上“魔法师マギー”的儿子对话，获得“ンッビのこころ”和“鸟のこころ”

↓

前往道具店与キュリオ对话会获得捕捉“鸟系”敌人的专用道具“マヒのたね”

↓

前往牧舍与波比对话会开启“安眠所”，出门再和大工のかーペー对话，就可以开启扩充“安眠所”的功能

↓

与遗迹门口的士兵对话，获得进入ならくの洞くつ6F空中楼梯的方法

前往ならくの洞くつ1F，将名为“ドラキー”的怪物消耗掉一定HP以后投掷“マヒのたね”，就可以进行捕捉

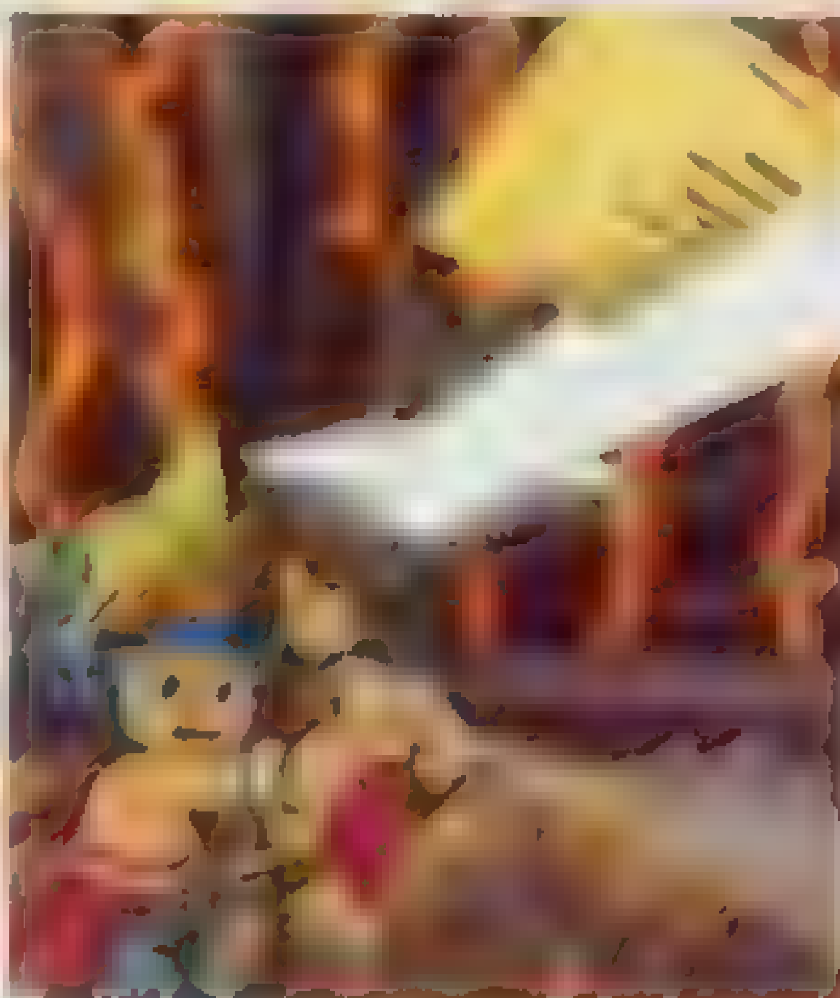
↓

继续深入到6F，找到位于空中的楼梯，与ドラキー合体后进入

↓

与楼下的老者对话后，从本层楼梯进入“しゃくねつのほら穴”

迷宫中的“秘密の通道”会追加“トルネコの店”。从10F开始敌人的攻击力就会大幅度上升，建议提升到15级左右再继续深入。对于不能一次攻击就击败的怪物，大家可以和非乘骑类（乗せる系）的同伴合体，以达到一回合攻击两次的效果。



しゃくねつのほら穴（1~16F）

出现怪物	出现楼层	攻击特点
スマイルロック	1~3	
ホイミスライム	1~3	使用回复魔法
ブリズニャン	2~4	
キャタピラー	3~4	
わらいぶくろ	3~5	偷盗玩家的金钱后“瞬间转移”，所偷金钱可在本层找回
キメラ	4~6	
どろにんぎょう	4~8	
メラリザード	5~8	远程火焰魔法（固定伤害10）
ギズモ	6~9	
かえんムカデ	7~10	远程火焰魔法（固定伤害10）
キングスライム	8~11	
ひくいどり	9~11	
リンリン	9~11	召唤同伴
おおめだま	10~12	使用“混乱”魔法
いばらドラゴン	11~15	一回合内可行动两次
フレイム	12~15	承受火焰攻击必然“分裂”
ばくだん岩	12~15	濒死时使用“自爆”
びっくりサタン	12~15	特技会使玩家在一定回合内无法采取任何行动（移动除外）
デンデン龙	12~15	远程火焰魔法（固定伤害30）
ゴーレム	13~15	

BOSS：ラストキラーマシン、ばくだん岩×2、メガザルロック×2

建议18级以上挑战，同伴的等级也应在15级左右。旁边的杂兵濒死时会使用以自身为中心的“自爆”攻击，大约会造成20左右的伤害，建议使用“イオの卷物”后配合高攻的同伴快速消灭。BOSS的普通攻击必然3连击，且有很大的几率出现“会心一击”，要随时保持自己的HP在100以上才能顺利的挺过。本场战斗BOSS的攻击目标只会是玩家，多准备回复道具，将同伴设置成“バッチリがんばれ”命令就可以解决掉它。

↓

胜利后发生情节，救出“魔法师のマギー”，之后自动返回地面。

小技巧6 宝箱怪只要玩家不主动攻击就不会苏醒，由于其速度较快，建议先让同伴攻击后再补上最后一击。

第七章

BOSS在最后关头竟然向杰尔妲射出了致命的一箭，在千钧一发之际，杨格斯奋力地推开了她，但是自己却因为被箭擦伤而陷入了昏迷状态，目睹这一切的杰尔妲深受感动。返回地面后，为了救醒杨格斯，她毅然决定使用自己本来准备治疗自己母亲的“パデキアの根っこ”。虽然特鲁尼克也有所迟疑，但是最后还是按照杰尔妲的要求，研制出了解药。

另一方面，虽然已经制造出了水壶，但是准备ポタの树的“复活仪式”还需要一段时间。杨格斯决定帮助杰尔妲寻找能够代替“パデキアの根っこ”解救其母亲的方法。从村长的口中得知，在雪山的迷宫中存在着“スノキアの根っこ”这种物品，或许它也能达到同样的疗效。万事俱备后，杨格斯再次进入了迷宫的深处。

醒来后和杰尔妲对话并选择第一项

↓

来到村子南面的魔法屋与玛吉对话，获得谢礼“恶魔のこころ”

↓

前往村长の家和村长对话，选择第一项后获得重要道具“大树の水差し”

↓

前往道具店与キュリオ对话后，再和旁边的NPC对话可开启购买“饲料”的功能

↓

前往牧舍与波比对话，选择第一项后了解“饲料”的使用规则

↓

返回魔法屋与マギー对话，获得捕捉敌人的专用道具“おびえの杖”，并获得“ウォーハンマー”

↓

与遗迹门口的士兵对话，会获得进入あやしの地下水道4F被冰柱封闭的楼梯的方法

↓

前往しゃくねつのほら穴7F以下，将名为“かえんムカデ”的敌人HP消耗到一定程度再使用“おびえの杖”后，就可以进行捕捉

↓

提升其信赖度直到领悟“がったいしようぜ”命令

↓

前往あやしの地下水道4F，找到被冰柱封闭的楼梯，与かえんムカデ合体后使用“のうりょく”指令下的“ひのいき”技能就可以融化冰住

↓

与楼下的老者对话后可开启迷宫中的“怪物地下配合所”功能，从本层楼梯进入“まぼろし雪の迷宫”

Check Point 从3F开始敌人就会明显增强，如果没有较好的装备，建议先从あやしの地下水道提升等级后逐渐深入，并带上持有回复魔法的同伴。9F以后出现的シャドー非常麻烦，一但提示受到伤害就要停下来，根据受伤时角色的方向来判断它的位置，必要时需要空挥几次武器。在迷宫中有时进入房间会遭遇“モンスターハウス”，如果没有足够的实力建议使用“ルイラ草”尽快转移。（详细内容请参看“迷宫探索”中相关部分）

まぼろし雪の迷宫（16F）

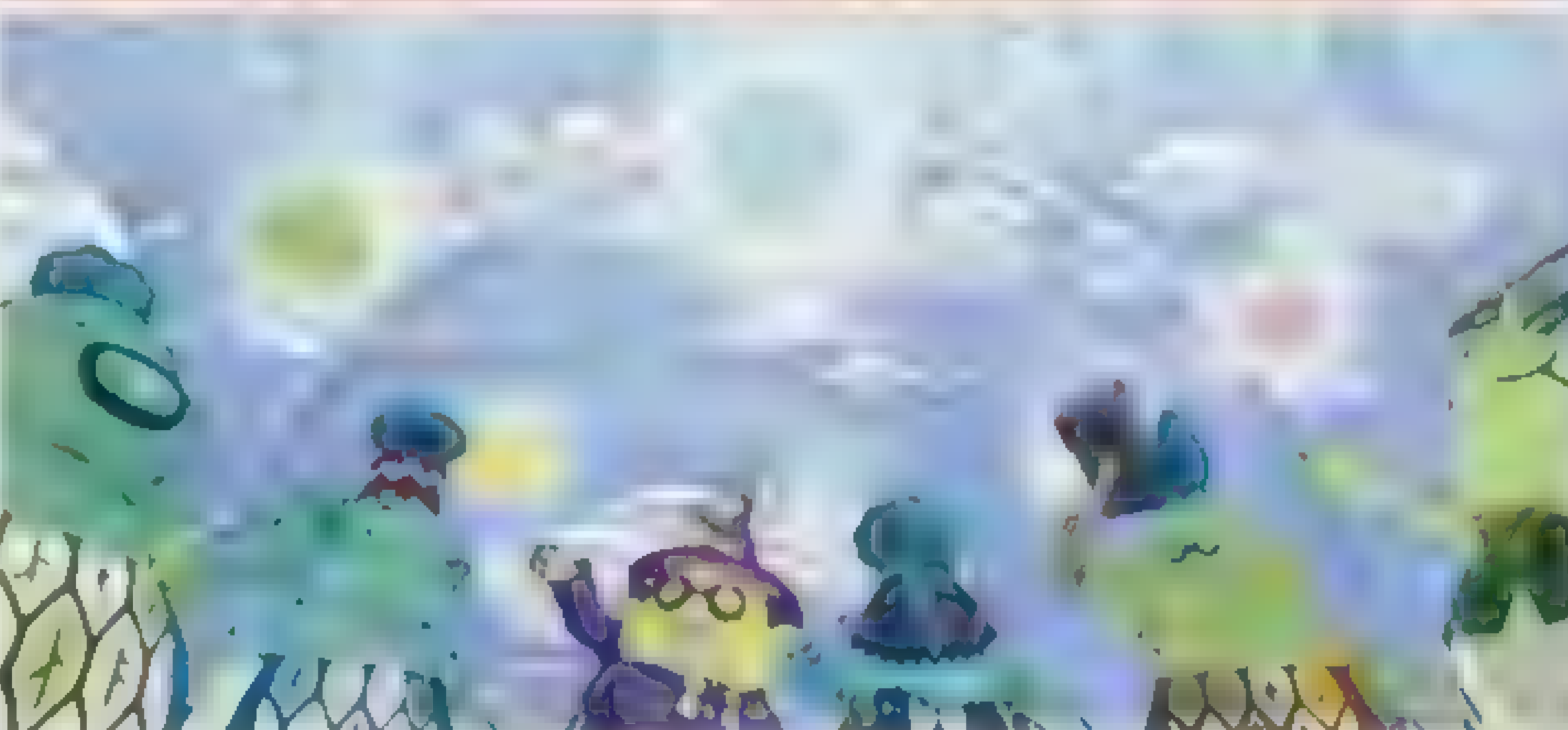
出现怪物	出现楼层	攻击特点
ダックスビル	1～2	
タオドラキー	1～3	
モコモコじゅう	2～3	一回合内可行动两次
はりせんもぐら	3～5	
イエティ	4～7	一回合内可行动两次
アローインプ	4～6	
ダッシュラン	5～7	
ホークブリザード	6～8	
つかいま	6～8	随机偷盗玩家的道具后“瞬间转移”，所偷道具可在本层找回
マーマンダイン	7～10	可在水中移动
ブリザード	8～11	承受冰攻击必然“分裂”
トロル	8～11	一定几率使用“蓄力攻击”
シャドー	9～11	处于隐形状态
キラーパンサー	11～15	一回合内可行动两次
スライムエンペラー	12～15	会使用全体大回复魔法
アイスビックル	12～15	一回合内可攻击两次
アイスチャイム	12～15	召唤同伴
シルバーデビル	13～15	一回合内可行动两次

BOSS：グランバズズ、サイクロプス×2

建议20级以上再挑战。BOSS虽然会使用2连击，但是攻击力很低，它也会不时把玩家身上的物品给扔出去，无论是扔掉你的装备还是收得怪物的“モリの壶”都会让人非常的头痛。旁边的杂兵则是最大的威胁，它们的普通攻击大约就会造成40左右的伤害，建议和高等级的非乘骑类同伴合体后，配合“イオの卷物”就可以在两回合内消灭掉其中的一个。接下来只要有充足的回复道具就可以战胜BOSS，本场战斗有很大的运气成分，大家只有祈祷敌人尽量少出现“会心一击”，这样战斗才会比较轻松。

↓

胜利后获得重要道具“スノキアの根っこ”，利用“リレミトスト　ン”返回地面



第八章

“复活仪式”之后天地突然出现异变，一个神秘的声音似乎告诉大家“休想离开这里”。最后从魔法师玛吉那里了解到，这个壶中世界之所以存在，所有的力量都来自“盗贼王の迷宫”，只有进入盗贼王の迷宫的最深处控制住狂暴的能量，才能使整个世界恢复原来的面目，杨格斯一行人也才能顺利地通过ポタの树返回自己的世界。既然已经没有了退路，为了守护“壶”世界的和平，为了自己能够重获自由，杨格斯毅然进入了“盗贼王の迷宫”。

回到ヤンガスのいえ中与杰尔妲对话，之后前往村长の家和村长对话选择第一项

↓

前往锻冶屋与布拉米对话，开启“除印”功能

↓

前往魔法屋与玛吉对话，再返回牧舍地下室与莫利对话后开启“特殊交配”功能

↓

再次返回魔法屋与玛吉对话，获得特殊交配的专用道具“魔法の石”

↓

与遗迹门口的士兵对话选择第一项后就可以阅读来自父亲的信件，并获得“ドラゴンのこころ”

↓

前往しゃくねつのほら穴5F以下，将名为“メラリザ　ド”的怪物消耗掉一定HP以后，对其使用“マヌーサの杖”就可以进行捕捉

↓

前往まぼろし雪の迷宫8F以下捕捉名为“ブリザード”的敌人(两名怪物的性别要不同，建议捕捉前先使用ものしりの杖调查敌人资料后再捕捉)

↓

返回牧舍地下室与莫利对话选择“はいごう”后，将“メラリザ　ド”和“ブリザード”进行交配(注意先后顺序)，确认后再选择“はい”，使用“魔法の石”，获得同伴“ベビ　ニユ　ト”

↓

提升其信赖度直到领悟“がったいしようぜ”命令

↓

来到カンダタ遗迹　夜の时间，调查左侧的门就会发生情节，之后与ベビーニュート合体后使用“のうりょく”指令下的“つめたいいき”技能就可以消除火柱

↓

与楼下的老者对话后，从本层楼梯进入“盗贼王の迷宫”

盗贼王の迷宫（31F）

一周目最后的迷宫，前26楼的敌人都在之前迷宫中出现过，故不再重复列出。以下为27～30楼出现的敌人列表：

出现怪物	攻击特点
ドラゴン	使用远程火焰攻击
メイジキメラ	使用远程冰攻击
なぞの神官	使用提升攻击和降低防御的魔法
シルバーデビル	一回合可行动两次
アンクルホーン	一定几率使用“蓄力攻击”，全体火焰魔法大伤害
シードファントム	投掷玩家身上的道具
メタルハンター	攻击必然2连击

Check Point 迷宫的道路相当漫长，27楼之后敌人的攻击力会大幅度上升，如果没有足够的攻击和防御力很容易就会被击败，建议带上高等级持有回复魔法的同伴，这样战斗起来才会比较轻松。

小技巧7 在商店所在阶层使用“大部屋の卷物”后，就可以放心拿取物品直接前往下一层。

BOSS：インヘーラー

建议25级以上挑战。BOSS拥有两个形态：

形态一：BOSS会到处移动并召唤怪物，建议将所有同伴的战斗命令设置成“ガンガンいこうぜ”，这样就可以根据同伴的移动方向判断BOSS的所在。装备枪或远程攻击武器能减少和其周旋的时间，注意及时消灭召唤出的怪物即可。

形态二：BOSS攻击必然2连击，每次大约会造成35左右的伤害。建议战斗开始后，立即在脚下放置“圣域の卷物”，之后就不要再进行移动的操作，这样BOSS所造成的物理伤害全部会半减，可争取到更多的进攻机会。战斗中要一直保持自己的HP在100以上，这样才能抵抗住BOSS固定伤害50的连续魔法。建议BOSS物理攻击的回合使用蓄力，被魔法命中后回复HP（使用道具不会使蓄力状态消失），当蓄力等级达到50后再进攻，反复几次就可以将其消灭。

↓

胜利后发生情节，利用“リレミトストーン”返回地面

↓

前往村长的家与村长对话并选择第一项后就会迎来一周目的结局

战胜了インヘーラー后，被困于其中的“大盗贼”终于获得了自由，并道出了事情的原委：很早之前他想利用这个“壶”来收集世上的奇珍异宝，就对其施以了魔法，但是万万没有想到的是，“壶”自从拥有魔力之后，就反噬了自己并创造了这个“壶”世界，还妄想将整个世界都吸入其中，成为自己的奴隶。幸好杨格斯及时地阻止了这一切的发生，自己也可以安心地离开这里了。

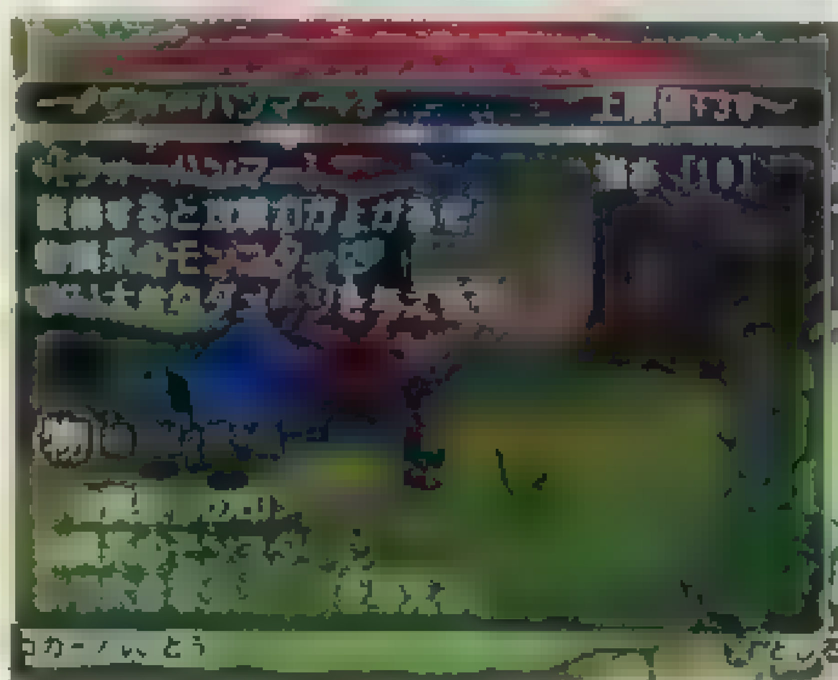
回到地面，一切都恢复了原来的模样，蔚蓝天空中的“白光”就是“壶”世界的出口。在村长和“六职人”的帮助下，杰尔坦、特鲁尼克、杨格斯三人终于通过ポタの树回到了原来的世界。之后杰尔坦在特鲁尼克的陪同下踏上了回家的旅程，杨格斯则给大家讲述着在“壶”中世界发生的所有事情。

新的旅程

通关后系统会提示进行存档，再次进入游戏读取该存档，游戏的标题画面就会发生变化。选择该存档继续游戏，与杨格对话并选择第二项，再调查桌上的“壶”选择第一项，就会再次进入“波塔蓝德”。通关前的金钱、仓库、同伴、道具都会保留，由于篇幅的关系更多的研究会在下期为大家做详细的介绍。

武器“印”效果一览

标示	效果
サ	装备不会“生锈”
一	一定几率“一击必杀”
い	攻击成功必然“会心一击”（MISS几率高）
半	每次攻击必然消耗目标1/2HP
贯	直线上2格贯通攻击
贯（金印）	直线上3格贯通攻击
3	面前3方向同时攻击
8	自身周围8方向同时攻击
速	一回合可攻击两次
防	防御力上升
掘	可破坏“绿色水晶”和封闭的墙壁（武器有可能损坏）
掘（金印）	可破坏“绿色水晶”和封闭的墙壁
坏	可破坏地图上的道具和陷阱
落	击败敌人必然掉落物品
盗	击败敌人后增加掉落物品的几率
パ	击败敌人后增加掉落“パン”系物品的几率
G	击败敌人必然掉落金钱
龙	对龙系敌人造成1.5倍伤害
物	对物质系敌人造成1.5倍伤害
兽	对兽系敌人造成1.5倍伤害
虫	对虫类敌人造成1.5倍伤害
植	对植物系敌人造成1.5倍伤害
恶	对恶魔系敌人造成1.5倍伤害
ゾ	对ゾンビ敌人造成1.5倍伤害
ス	对スライム系敌人造成1.5倍伤害
メ	对メタル类敌人造成1.5倍伤害
メ（金印）	对メタル类敌人造成2倍伤害
鸟	对鸟系敌人造成1.5倍伤害
炎	对植物系或“冰”属性敌人造成1.5倍伤害
冰	对水系或“炎”属性敌人造成1.5倍伤害
眠	攻击附加“睡眠”状态
混	攻击附加“混乱”状态
封	攻击附加“封印”状态
痹	攻击附加“麻痹”状态
空	攻击附加“盲目”状态
ワ	命中后目标必然“瞬间移动”
マ	命中后目标一定时间内“自爆”
弱	命中后可使目标物理防御降低
净	“诅咒”状态免疫



盾“印”效果一览

标示	效果
サ	装备不会“生锈”
フ	所受火焰、冰系伤害小幅度减少
眠	攻击自己的敌人一定几率附加“睡眠”状态
怯	攻击后敌人必然转身向后移动
旨	向同伴投掷道具命中后回复つかれ值
腹	承受伤害后おなか值回复
毒	“毒”状态无效
盗	敌人无法偷取自己的金钱或道具
力	所受伤害的1/10返还给敌人
回	所受伤害的1/10回复自身HP
炎	火焰伤害小幅度减少
炎（金印）	火焰伤害大幅度减少
冰	冰系伤害小幅度减少
冰（金印）	冰系伤害大幅度减少
结	魔法伤害减半
结（金印）	魔法伤害变为1/10
净	“诅咒”状态无效

饰品一览

指轮一览：（所有指轮的等级上限都为10）

名称	效果
ハラモチの指轮	おなか值减少速度小幅度降低
ハラベコの指轮	おなか值减少速度大幅度降低
命の指轮	HP最大值上升
ちからの指轮	力量值上升
まもりの指轮	魔力值上升
すはやさの指轮	敏捷值上升
命中の指轮	攻击命中率上升
幸运の指轮	うんのよさ值上升
会心の指轮	“会心一击”出现率上升
回复の指轮	加快HP的回复速度
合体の指轮	合体后同伴つかれ值上升速度降低
ワナよけの指轮	小幅度降低遭遇陷阱的几率
おたからの指轮	敌人死亡时掉落物品的几率上升
狩人の指轮	投掷道具必然命中
きれいなの指轮	在商店可卖4000G

お守り一览

名称	效果
インパスのお守り	拾取的道具自动鉴定
远投のお守り	投掷道具可穿越墙壁
黄金のお守り	全异常状态无效
サビすのお守り	装备都不会“生锈”
しびれずのお守り	“麻痹”状态无效
通过のお守り	可通过水区域
毒よけのお守り	“毒”状态无效
ぬすみよけのお守り	敌人无法偷取道具和金钱
眠らずのお守り	“睡眠”状态无效
值切りのお守り	商店购买道具价钱变为80%
咒いよけのお守り	“诅咒”状态无效
ハンターのお守り	远程攻击武器必然命中
へた投げのお守り	向怪物投掷道具绝不会命中
まんぷくのお守り	おなか值减少速度降低
よくみえのお守り	可看见本层迷宫所有的陷阱和隐形怪物
ワナぬけのお守り	所有陷阱失效

隐藏要素

メダル王登场

在游戏后期追加“安眠所”之后，将其上限扩张到110以后，进入“牧舍”左侧“安眠所”利用楼梯来到2阶就可以遇见“メダル”王，和其对话选择“こうかんする”就可以利用收集到的“ちいさなメダル”。

“ちいさなメダル”除了可以在后期的迷宫中收集外，每次从迷宫返回调查村中各建筑物中的“柜子”也有一定几率会得到该物品。交换获得的“はやぶさの剑”具有“速の印”，效果为一回合内必然攻击两次，能力非常的强悍。



所需数量	奖品
1	ハラモチの指轮
3	强化の壶[2]
3	しあわせのたね
5	おたからの指轮
8	しあわせの杖
25	贤者の石
30	インパスのお守り
50	メタルキングの剑
60	メタルキングの盾
70	はやぶさの剑

注：装备值切りのお守り后再进行交换，所需要的金币数量为变为原来的80%。

小技巧 8 后期的迷宫会出现大量的未鉴定的道具，建议先在“メダル王”出现并换取“インパスのお守り”后，在装备状态下所有拾取的物品都会自动鉴定。

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

X360 日版 九十九夜
游戏原名 NINETY-NINE NIGHTS

全角色武器入手方法

因菲

圣堂骑士团の剑	Lv.1	初期持有
ブラッディローズ	Lv.2	アーヴァリア山脉·正西方
ブレイズソード	Lv.3	アーヴァリア山脉·正北方
クラウソラス	Lv.1	アーヴァリア山脉·S级评价奖励
オーブの圣剑	Lv.3	ワンティーク砦近郊·地图右边，或ワンディーク砦·地图左上方
フェニックスブレイド	Lv.4	ワンティーク砦·正北方
プロミネンス	Lv.7	フォーリア平原·A级评价奖励
アメジストセイバー	Lv.6	ヤ·フェ·ワールの森·中央的小路

阿斯法

圣堂骑士团の枪	Lv.1	初期持有
アーススパイク	Lv.2	アーヴァリア山脉·地图右边向上的小路尽头
骑士のランス	Lv.2	アーヴァリア山脉·在会合地点将敌全灭后出现
ブルーランサー	Lv.3	ワンディーク砦·正南方
クリスタルスピア	Lv.5	ワンディーク砦·地图左上方
ウォータースパイク	Lv.3	ヴァルヴァザール城·正东方
ブリューナク	Lv.5	ヴァルヴァザール城·A级评价奖励
海神の枪	Lv.7	ヤ·フェワールの森·S级评价奖励

米菲

ダブルエッジ	Lv.1	初期持有
ダブルソード	Lv.2	ヘルベの村·教会附近
トルネード	Lv 3	城塞都市ヴァルガンダ·通往南方广场的必经之路上
テンペスト	Lv.5	城塞都市ヴァルガンダ·地图等级4时在南方广场使用魂玉闪击消灭一定数量的敌人
クレセントデュエル	Lv 4	アイスゲート·A级评价奖励
ブラックオックス	Lv 6	エヴェール山脉·偏北方的山坳里
アンサラー	Lv 7	フォーリア平原·过桥后略偏东北方

蒂尔露

魔导学院の杖	Lv.1	初期持有
魔导师の杖	Lv.1	城塞都市ヴァルガンダ·中央偏左
アンティークロッド	Lv.2	城塞都市ヴァルガンダ·A级评价奖励
プライムキー	Lv.4	ワンディーク砦·左上的三岔路口的正上方
メイスオブメモリー	Lv 6	フォーリア平原·A级评价奖励

丁瓦特

ツインファング	Lv.1	初期持有
アサシンダガー	Lv.2	城塞都市ヴァルガンダ·中央附近
ククリ	Lv.3	城塞都市ヴァルガンダ·地图左上方
ブラックスプリガン	Lv.4	アイスゲート·正东方
ネメシス	Lv.5	ヴァルヴァザール城·下方区域的最右边
ヘルダガー	Lv.6	フォーリア平原·中央偏南

卡拉兰

古いシンボル	Lv.1	初期持有
ロア	Lv.2	城塞都市ヴァルガンダ·打倒トロール
パニスメント	Lv.3	城塞都市ヴァルガンダ·A级评价奖励
センチネル	Lv.4	ワンディーク砦·左上的三岔路口偏南处
リラックスタッフ	Lv.5	フォーリア平原·打倒最初的夜之军势
信念の杖	Lv.5	フォーリア平原·地图下方偏右

因菲的最强武器

クラウソラス虽然只有1级，但却是因菲的最强武器。这把武器的入手条件是在因菲的第2关アーヴァリア山脉中取得S级评价，其附加能力为攻击力+50%、攻击范围+50%、魂玉爆发状态持续时间+30%。

アーヴァリア山脉的难度并不高，但要想取得S级评价还需要动一番脑筋。本关拿S级的关键在于要干掉约2000名敌人，这就要求玩家将地图的每一个角落都走到。某些敌人需要玩家走到特定地方时才会出现，另外注意让护卫部队待机以减少损失。

在对游戏制作人李湘洞的采访中得知，水口哲也原来只负责剧本、影片、台词演出以及部分角色设定与背景，我说大叔那满腹的创意跑到哪里去了……

PS2 日版 最终幻想XII
游戏原名 ファイナルファンタジー

终极练级法

ヘネ魔石矿第二期坑道(即蛇夫座召唤兽的藏身之处)是最佳练级场所。这里的蝙蝠一只有3000点左右的经验值，在操作开关之后会出现15只左右的蝙蝠，由此带来的经验值可谓相当可观。不过这么多蝙蝠一起出现也相当可怕，幸好它们惧怕睡眠魔法和回复魔法。我们只需设定好"目の前の敌→スリプガ"、"睡眠の敌→ケアルガ"，就可以将其轻松全灭。将蝙蝠全灭之后，只须快速切换两个画面后返回，即可再次操作开关引出大群蝙蝠。

以上使用了"轻松全灭"4个字，事实上ヘネ魔石矿第二期坑道里的敌人都很强，一般说来等级不到60级最好不要来这儿。另外除了以上所说的设置之外，像复活、回复之类的因势制宜槽也应当设好。在操作开关前可以先对我方施以各种辅助魔法，这样也能令成功率大增。等级过低的人不能用这个方法，但如果采用"二老带一新"的方式还是可以的。

期待美版能突破200万！

PS2 日版 深渊传说
游戏原名 テイルズ オブ ジ アビス

投稿人：高山仰止

趣味BUG

在地图画面的非读盘状态下，如果把光盘拿出来继续游戏，过一会儿就可以重新控制角色了。此时你就会发现，所有的地形都仿佛不存在了，你可以在地图上任意移动！不过你不能做任何会读盘的举动(比如换人)，否则必定死机。当你走到自己想去的地方之后，只要放回光盘，很快就会恢复正常。如果你的落脚之地是一个你不能进入的地方(比如山上或海中)，那么就会被活活卡住。所以请务必小心。

阿修永久加入法

此秘技是根据上面那条BUG衍生出来的。游戏后期去蘑菇森林时，阿修会取代卢克加入队伍。此时走出蘑菇森林来到有飞谱石的地图画面，再使用拿出光盘的BUG，就可以带着阿修到任意地方去了。不过使用此法之后，在雷姆之塔里不能让阿修去转开关，否则必死机。另外由于队伍中的人不对，所以不能去打斗技场。如果你觉得阿修实在不好用的话，也可以随时回蘑菇森林找回卢克。

被遗弃在蘑菇森林的主人公真惨啊……

PSP 美版 虹吸战士 黑镜
游戏原名 Syphon Filter：Dark Mirror

全隐藏关出现方法

[illegible]	[illegible]
Narbonne	完成全部训练关一次即可
KemSynth Tower	CAREER RATING里的Elite Weapons Expert完成率400%
Sana Yemen	CAREER RATING里的Combat Sharp Shooter完成率400%
Bangkok Part 1	Normal或者Hard难度完成Story Mode
Bangkok Part 2	完成Bangkok Part 1后开启

全奖励任务开启方法

[illegible]	[illegible]
Birds of a Feather	Normal或者Hard难度完成story mode
Goodnight, Sweetheart	完成训练关里的所有时间限制
Jimmy Zhou's Army	完成Birds of a Feather后开启
Trapped In The Hornets Nest	获得Combat Sharp Shooter任务里的所有勋章
Up a Column Without a Paddle	获得Elite Weapons Expert任务里的所有勋章

在任务模式中把某些关卡的六项特殊得分全都完美完成还可以获得奖励武器哦！

PS2 日版 蔷薇少女 决斗圆舞曲
游戏原名 ROZEN MAIDEN duellwalzer

实用小技巧

在玩射击模式时遇到的对手是按照小丑→雏莓→翠星石→苍星石→水银灯的顺序循环的，其中小丑最弱、水银灯最强。推荐战术是在打水银灯时全力争胜，无须保留。只要打过之后又会面对小丑，此时可以不发一弹，专心吃宝点，很快就能把HP、火力和保险蓄满。虽然小丑在后面几轮也会变得很强，但绝对是可以无伤解决的。



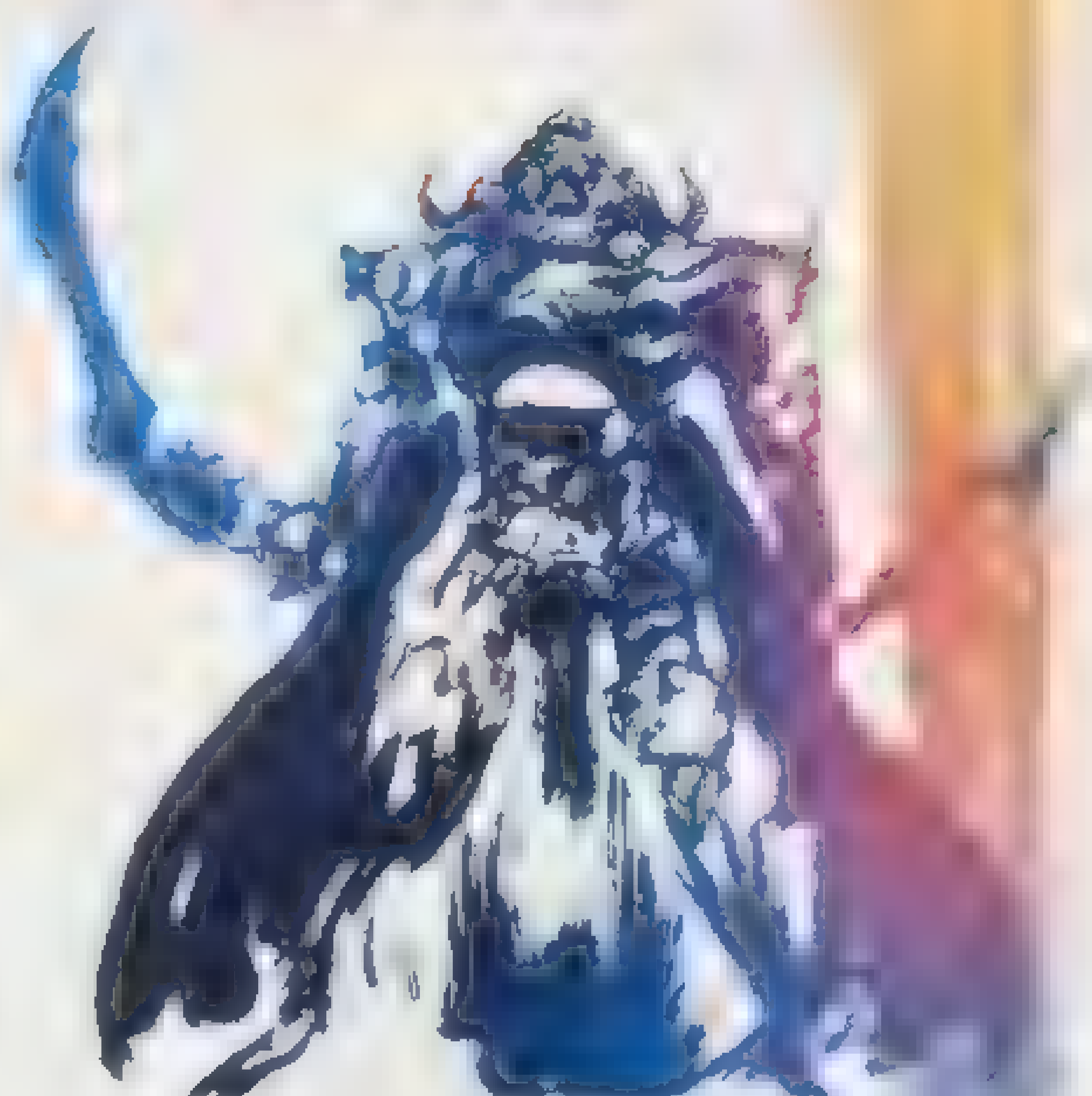
PS2版有原创片尾曲《EVERLASTING MOMENT》，而且也是霜月はるか演唱的，绝对有一见的价值！

最终幻想XII | Square Enix | RPG
PS2 | FINAL FANTASY XII | 2006年3月16日 | 日版
无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄

小说回廊

文 邪魔天使

《最终幻想XII》已经落下了帷幕，剧情也将在这一期中结束，但是游戏中留下了太多太多的谜还等待着我们去探索。说实话，这次的《最终幻想XII》吸引我的更多的是它的战斗，而剧情部分则没怎么触动我。对于梵这个主人公，可以毫不客气地说他只是一个过路男A，即使在通关之后他还是一个过路男A。但这忽然让我想到，在人生的道路上，我们也只是一个匆匆过客，在这短暂的生命中如何让自己的生活更加精彩是我们生存的意义。起码梵做到了，他看到了一个国家的灭亡和复兴，他参与了一场国与国之间的战争，对于一个普通的少年而言，这已经足够了。等他老了以后，可以很自豪地对自己的儿孙们说——我活得很精彩。



第八章 绑架

达尔玛斯卡的王宫修建得很有古典气息，与充满了现代感的阿尔克迪亚的王宫有很大的区别，这也是维因喜欢这里的原因。此时的他正靠在椅子上看着眼前的那一摞资料，这个曾经是达尔玛斯卡王拉米纳斯办公的地方现在已经成了执政官的专用执务室。一个穿着厚重黑色铠甲的男人正站在他的面前向他汇报着最近的情况，这个男人正是阿尔克迪亚帝国的裁判长加布拉斯。

似乎是有些坐累了，维因站起了身走到了窗户面前。这里是王宫中最高的地方，由于角度修得恰到好处，所以从这里能够一览整个王都拉巴纳斯塔。

“被帝都那帮老家伙牵制的这段时间，这里已经复兴得这么好了。”俯视着王都那灯火辉煌的夜景以及繁荣的夜市，维因不禁赞叹道，他也不得不承认，达尔玛斯卡这个国家是一个意志力坚强的国家，在受到了如此重大的创伤之后能在短短的两年里恢复以前的样子，这不得不说是一个奇迹。

“现在拉巴纳斯塔的反乱分子虽然已经被孤立，但如果今后有外部势力的支援，那么将会相当麻烦，特别是维埃尔巴的反帝国组织，其资金丰富得有些不自然，属下认为翁德尔侯爵应该是在背后与他们有什么联系，所以我们应当对他有所措施。”裁判长向维因汇报着进来收集的资料，并提出了自己的建议。

“但是他给我联系了哦。”维因拿着一封秘密信件在裁判长面前晃了一下，“听说他抓到了那只从笼子里逃出去的狗，已经交给基斯了。”

“能够杀那家伙的只有我。”加布拉斯冷冷地说道，那个人的逃脱对他而言简直是个耻辱，如果不是因为自己的身分早就受到处罚了，但即便如此也让他觉得颜面扫地。

“真是个执著的弟弟。”维因轻笑了一下，对于加布拉斯对巴修的执著，维因非常清楚，这个不甘心落后于自己哥哥的双胞胎弟弟总是想在任何场合下表现出自己比哥哥有能耐，巴修的出逃对于他而言的确是个沉重的打击。

“对了，明天早上基斯就要带拉萨回来了，我希望爱卿能将他们送回帝国。”维因看了一下时钟，发现离那个人来的时间已经快到了，对加布拉斯说道，“希德博士就要来了，你先下去。”

加布拉斯向维因鞠了一躬退了下去，在出执政室的时候正好看到一个中年男人向这边走来，那个男人穿着华丽，戴着一副银丝眼镜，银白的头发很顺滑地梳了一个背头，这个人就是维因所说的希德博士了。希德似乎是想到了什么问题在那里边走边自言自语什么，加布拉斯皱了皱眉头，他不明白为什么维因会如此宠幸这个看上去有些疯疯癫癫的老头子。两人没说一句话擦肩而过，希德根本就没在意走过去的那位裁判长，他正沉浸在自己研究的自娱自乐中。

走到维因面前，希德也没行礼，他笑着对维因说道：

“哟，维因，看来你对自己执政官这个职位还挺享受的嘛。”

“哪里哪里。”维因笑了一下，对希德直呼其名没有一点在意，这就是希德，这也是维因喜欢这个老头子的地方，“你真让我好等，嗯……快两年了吧。帝都怎么样？元老院那帮家伙有什么动静没有？”

“还不是在那忙活着什么，比如要揪出你的尾巴什么的。”

“就让他们尽情地去找吧。”听到元老院的举动维因觉得搞笑，他喜欢跟那帮老家伙玩捉迷藏的游戏，既然他们有那个闲心，那么自己就陪他们好好玩玩。

“不说这个了，还是让我们来谈谈你的研究吧。”维因很快就收起了笑容，他叫希德来当然不是来开元老院的玩笑，因为他还有更重要的事情与希德这个魔石专家谈谈。

离开达尔玛斯卡的加布拉斯并没有马上前往维埃尔巴接拉萨，他立刻乘坐自己的私人飞空艇回到了帝国首都阿尔克迪斯，准备将自己知道的情况报告给那个帝国的最高执政者——阿尔克迪亚帝国皇帝古拉米斯。一下飞空艇他就支走了身边所有的人，独自一人前往古拉米斯皇帝所在的执政室。

“陛下。”加布拉斯向端坐在王座上的皇帝行了一个礼，开始向古拉米斯报告他最近收到的情况，古拉米斯也事先将屋内的侍卫也打发了出去，他不想让更多的人知道他的事情，事实上，应该是他那个聪明的儿子的事情。

“陛下，从最近这段时间的情况来看，维因殿下似乎与德拉库洛亚研究所走得更近了，之前我也收到线报说殿下与那边有什么关联，但现在大有频繁交流的趋势。”

“是希德博士吗？”老皇帝很快就猜到了那个与维因有着密切联系的人，那个博士是研究所的最高官员，既然维因与研究所有联系，那希德一定脱不了关系。

“不错。”加布拉斯点了点头，“而且我已经确认研究所的资金来源是维因陛下了，而且他们与纳布迪斯的毁灭也的确有关。不过指挥那次作战的泽库特裁判现在行踪不明，真相现在还并不明确。”

“唉……”皇帝叹了口气，原本他还抱有一丝希望，虽然他已经了解到八九不离十，但他希望那并不是事实，现在从加布拉斯嘴里听到确切的消息，他还是有些失望，“看来我古拉米斯真的老了，连自己的儿子也不了解了。”

忽然古拉米斯皇帝剧烈地咳嗽起来，他的右手使劲抓住椅子的护手，支撑着那剧烈震动的身体。

“陛下！”古拉米斯的情况让加布拉斯非常担心，他知道皇帝已经年事已高，而且最近的咳嗽也有愈来愈烈之势，如果再这样下去皇帝的身体很有可能支撑不住。

“没关系，这是不治之症。”皇帝摆了摆手，再咳嗽了一阵之后情况有些好转，古拉米斯深深地吸了口气后靠在了王座上。

“加布拉斯。”坐了一段时间，古拉米斯的呼吸不再那么急促，他向自己心爱的裁判长问道，“你认为帝国皇帝这个位子该由谁来坐？元老院对过于有能力的维因很担忧，他们希望有一个年少的皇帝。”

加布拉斯并没有说话，此时他的脑子飞快地转动着。这个选择并不那么轻松，万一有什么差错，那么后果有可能就会向相反的方向发展。他没有回答，站在那里静静地等待皇帝后面的话。

“加布拉斯，我曾经进攻了你的祖国。”皇帝说道。

“兰迪斯共和国已经灭亡了，现在帝国才是我的祖国。”

“但是你哥哥并不承认帝国，听说他流亡到达尔玛斯卡了。”古拉米斯皇帝叹了口气，“你难道没考虑过追随你哥哥而去吗？”

“我一直都在追他，但是是将他作为敌人。”

“如果是祖国的敌人，即使是哥哥也要杀死吗？”古拉米斯皇帝的眼神忽然变得严肃起来，他此时显得丝毫没有病态，他盯着加布拉斯的眼睛，仿佛要将他的心看穿。但加布拉斯一点也没有感到心虚，因为刚才的话的确是他的肺腑之言，起码对于哥哥巴修的那部分是。

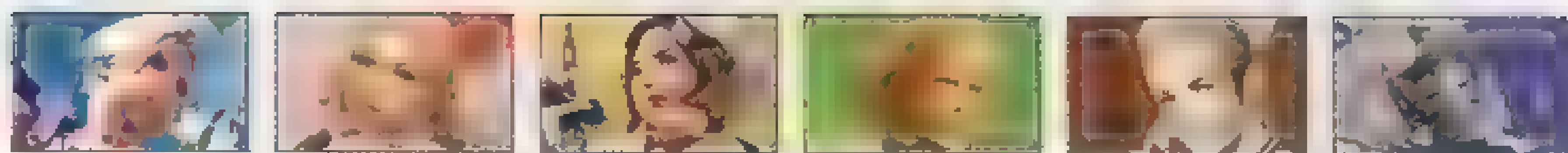
“加布拉斯，我非常赞赏你的这种无情，但我不希望拉萨变得跟维因一样，请你一定要支持他。”

“陛下的意思是要让我代替拉萨殿下成为他的剑吗？”

“与其说是剑，不如说是盾。”古拉米斯皇帝说道，“继续监视维因的一举一动，他很精明，你可要注意。”

“遵命，陛下。”加布拉斯挺起胸膛向皇帝敬了一个礼。





“拜托了，加布拉斯。”皇帝看着加布拉斯，眼中流露出一丝悲伤的神情，“我已经不想再看到我的儿子们相互残杀了。”

驶出西瓦的阿特莫斯很顺利地就开出了帝国军队控制的空中领域，帝国舰队根本就没察觉到这架飞空艇上载着一个重要的人物。对于梵而言，再次坐上飞空艇的确是件高兴的事情，而且型号也跟西瓦不同，当然，如果身边的巴尔福雷不在那里老是埋怨这艘飞空艇不符合他的美学的话，那心情会更好一点。

阿特莫斯驶进了维埃尔巴的港口，众人再次回到了这座空中都市。

“艾雪殿下。”巴修叫住了艾雪。

“什么事？”艾雪虽然有些不大愿意与这个曾经背叛过自己的男人说话，但他毕竟救了自己，所以现在她的脸色也没有之前那么难看了。

“我希望殿下还是去见一下翁德尔侯爵。”巴修说道。

“翁德尔侯爵？为什么？那个人不是把你们交给了帝国吗？”巴修的建议有些出乎艾雪的意料，她已经从大家的口中得知了他们被抓到帝国飞空艇的遭遇，但现在巴修的话却不合常理。

“我觉得殿下应该去见见他，侯爵表面上是服从帝国，但那并不是侯爵的本意。我们这次能够救出殿下全靠侯爵的‘帮助’，虽然这个方法有点危险。”巴修说道。

“属下也深有同感。”沃斯拉说道，“虽然我们现在暂时避开了帝国的追捕，但如果我们早一点与侯爵达成协议的话，也不会发生这样的事情了。属下真是愚蠢。”沃斯拉自嘲地笑了笑。

“殿下，请再给属下一点时间，仅靠我们的力量是无法夺回我们的祖国的，我想去找一些另外的方法，在属下回来之前，就让巴修担任陛下的护卫一职吧。”沃斯拉向巴修看了一眼，继续说道，“也许陛下还在怀疑他，但对于国家的忠诚，属下认为他与属下是一样的。”

“好吧。”艾雪沉思了一下答应了沃斯拉的请求，她的确对巴修还有些怀疑，但既然沃斯拉这么说了她也就不会再说什么。

现在大家要做的就是再去见一次翁德尔侯爵，看看这位先生到底葫芦里卖的是什么药。翁德尔侯爵对于他们的到来倒还没有忌讳什么，当艾雪报上自己的名字后，翁德尔侯爵很干脆地就答应了他们的要求。

“侯爵大人。”艾雪保持了自己应有的风度，虽然她有很多问题想问，但公主的身分还是时刻提醒着她任何时候都要保持一个公主应有的举止，“侯爵大人，我们还是开门见山地说吧，我想知道在我父亲去世之后你的那些举动到底有什么原因？在我的父亲参加和平谈判会议的那天晚上，知道父亲去世的沃斯拉偷偷将我从拉巴纳斯塔救了出来，在维因还没有找到我之前我希望获得你的保护……”

“但我却发表了你自杀的消息，看上去就像是屈服于帝国一样啊。”翁德尔侯爵接着艾雪的话说道，“那次发表是维因的提议，那个时候我并不知道他的意图，所以不得不接受了，现在想起来他的目的是想分裂我们。”

“但那一切都结束了，我现在希望你能助我们一臂之力，我们一起打倒维因！”艾雪激动地向侯爵说道，既然情况已经说清，那么现在也不必去怀疑侯爵了。侯爵是现在的希望，有了他的支援，那么复国就有希望了。

“呵呵，你果然已经不是以前那个缠着人要抱的小艾雪了。”看着艾雪那张充满着坚定神情的脸，翁德尔侯爵赞许地说道，“以前的那个艾雪已经不在了，殿下也变成大人了。”

“那么叔父大人，你……”

“殿下。”翁德尔侯爵的表情忽然变得严肃起来，“我想问你一个问题。如果，只是如果，假设你打倒了维因，那么之后会怎么办？你想复兴王国，但你作为皇室的证物已经被夺走了，如果没有皇室证明，布尔贸米谢斯大僧正是不会承认殿下的王位继承权的。现在你没有皇室的证明，你什么也做不了，在帝国那边有什么话传来之前你就暂时在维埃尔巴接受保护吧。”

“那可不行！”艾雪对翁德尔的这个提议表示出坚决的反对。

“那么殿下现在能做什么？”侯爵的语气并不是很重，但这一句话直中艾雪的要害。是啊，现在能做什么呢？

“喂，公主已经救出来了，我想我们应该有权利要谢礼吧？首先给我们准备点好吃的，我想这个对你而言不会很难吧。”巴尔福雷见如果这样下去那么双方都讨论不出一个什么结果，他打断了两人的争论，他对公主复国并不感兴趣，现在他只想大吃一顿来犒劳犒劳自己那已经倍受虐待的胃袋，而且那个公主的声音太大了，他可不想耳根子不清净。

侯爵看了艾雪一眼也不再说什么，他命令自己的副官赶紧去张罗晚餐，艾雪见侯爵没有回答她也没有在追问下去。她一直沉默着，即使在餐桌上也没说一句话，至于梵大赞维埃尔巴的美食的废话她更是毫不理会。她的心中已经有了一个计划，也许并不成熟，但她的潜意识告诉她自己必须这么做。就这样，直到晚餐结束艾雪也没有再理会任何人，她悄悄地回到了侯爵为她准备的卧室，并整理好了所有的行李。艾雪就这样静静地坐在床上，直到天色完全黑了下去。当最后一丝阳光消失的时候，她深深地吸了口气，拿上了行李，走出了房间。

来到维埃尔巴的港口，艾雪打开了修特拉尔的舱门。现在她不想再依靠任何人，如果要复兴自己的祖国，那么现在靠的只有是自己。对于飞空艇的操作她已经是驾轻就熟，两年的流浪生活足以让一个身处深宫的公主成长为一名坚强的女性。

“你在干吗？这可是巴尔福雷的飞空艇哦。”

“啊！”忽然出现在身后的梵把艾雪吓了一跳，但艾雪看到是他也就没有在意，继续飞快地进行着操作。

“我要去拿‘晓之碎片’，那是另一个皇室的证明，我知道它在哪儿，至于飞空艇，我拿到碎片后自然会归还。”

“这是什么意思？”对于艾雪的独断独行梵有些不满，他对这个公主本来就没什么好感，对于她的一意孤行和任性也是早已有些看不惯了。

“我必须去做！这也是为了那些死去的人们！”

“那为什么要偷偷摸摸的？”

“我已经有一个人独自战斗的觉悟了。”

“一个人？那巴修呢？何况你就这样随便把别人的飞空艇开走了，你还是个公主呢！”

“住口！”梵的责备让艾雪有些生气了，何况他还用那样的口气，“我说过不要用‘你’这个字来称呼我！”

“殿下，请冷静。”忽然巴修的声音从身后传了过来，这让两个人都吓了一跳。但当艾雪反应过来时，却发现是巴尔福雷。他依旧是那么懒散地靠在驾驶舱的门口，手中拿着一个类似步话机的装置，看来刚才巴修的声音就是从那个里面发出来的。

“怎么？吓了一跳吧。呵呵，因为工作原因所以我有时会用到这个，很方便哦。”巴尔福雷一脸的坏笑，他调整了一下频率，将嘴又靠近那个步话机说了起来，“我说过不要用‘你’这个字来称呼我！”这次的声音是艾雪，看来这东西真的像巴尔福雷所说的那样有时会很有用。

“跟我去见侯爵，这也是为了你。”巴尔福雷对艾雪说道，还带有一些命令的语气。

“不。”艾雪的回答依旧是那么坚决，她低下头沉默了一下，忽然，她对巴尔福雷说道，“那么请你绑架我吧！”

“啊？”没想到艾雪会出这样的主意，连巴尔福雷都有些惊讶。

“你是空贼吧？那么就请你把我从这里偷出去吧！”艾雪几乎是用恳求的语气了。

“那么我有什么好处呢？”巴尔福雷不愧是个经验老到的空贼，利益自然是他的追求，所以当艾雪提出这个要求后他也毫不迟疑地询问他自己会有什么样的报酬。

“霸王的财宝。”艾雪也很清楚，与这样的人打交道讲人情是行不通的，只有实际利益才是他们想得到的，“晓之碎片在兰斯沃尔王的王墓中，我想里面的财宝应该能满足你吧。”

“兰斯沃尔？”这个名字对于伊瓦利斯的每个人而言都有着特殊的意义，巴尔福雷听到这个名字也有些心动了。

“而且捉拿你的赏金也会上涨。”不知什么什么时候巴修也进来了。赏金上涨对于一个空贼而言那可是件值得骄傲的事情，空贼中比拼谁的赏金高那可是常有的事。赏金越高证明自己的身价也越高，同时也说明了自己的名气大，干过的大事也多。能够财富和名誉双收，这的确是件可以考虑的好买卖。

“不管怎样绑架王族可是重罪，不过提出这样建议的家臣也是共犯啊。”巴尔福雷对巴修笑着说道。

“我会代替沃斯拉跟殿下在一起。”当巴修再次说出这句话时，艾雪再也没有了抵触的情绪，就像沃斯拉所说的那样，不管巴修是否做过那些事情，但他是个值得信赖的男人。

“那么梵呢？你会怎么做？”这时潘妮罗在芙兰的陪同下也来到了修特拉尔号上。

“去！当然去！哼，可别想把我撂在这里。”

“那我也跟你去！我再也不想一个人了。”潘妮罗拉住了梵的手向他恳求道，经历这么多事情，她不想再与梵分开，她怕一分开就再也见不到她了。

“嗯，我知道。”梵拍了拍潘妮罗的手，他也不想撇下这个青梅竹马的好友，当年一样，现在同样也一样。

“那么就这么决定了？在侯爵没发现之前我们赶快离开吧，就像一个绑架犯那样。”见大家的意见一致芙兰优雅地说道，绑架一词从她的嘴巴里说出来显得却有些艺术的味道了。



第九章 晓之碎片

在达尔玛斯卡王国的西部有一片大沙海奥格尔·安萨，要想达到更西边的王墓那就必须穿过这里。这片沙海的面积比达尔玛斯卡王国的国土面积还要大，有无数勇敢的战士与冒险者在进入这片沙海后就再也没有出来。而在这里有一片魔力混乱的区域——亚科特，利用飞空石的飞空艇是无法飞越这片区域的，所以要想到王墓只得步行。一进入奥格尔·安萨，梵就对眼前那些林立的钢铁建筑惊叹不已，虽然这些建筑多数已经生锈，并且有长期停止运作的痕迹，但保存还是非常完好。

“这好像是汲取地底石油的设施，不过似乎闲置了很长一段时间了啊，这是达尔玛斯卡修建的？”摸了一下那生锈的栏杆，梵的手上已经沾满了灰尘。

“不，是罗扎利亚帝国。”巴修回答道，“那是于阿尔克迪亚帝国一起争夺霸权的西方大国，夹在这两个国家之间的国家都灭亡了，达尔玛斯卡、纳布拉迪亚，还有……兰迪斯。”一提到兰迪斯，巴修顿了一下，那是他的祖国，但他不得不流亡到另一个国家。

“小国都是要看大国的脸色的。”一个声音从巴修的身后传来。

“沃斯拉！”沃斯拉的出现让巴修微微惊讶了一下，没想到他这么快就跟上了队伍。

“没想到你居然会找空贼帮忙。”沃斯拉半开玩笑半认真地说道。

“巴尔福雷是一个值得信赖的男人，而且这也是艾雪殿下自己的意思。殿下失去一切的时候我什么忙也没有帮上，所以这次我发誓会一直支持她。”巴修说道。

“呵，这也是骑士道的一种么？”一听是艾雪的决定沃斯拉也没有多说什么。但现在并不是闲聊的时候，这片亚科特地区由于魔力混乱，所以很少有管制的部队到这里，因此这里也成为了无法地带，居住在这里的人也绝非善类。众人为了避免与这些家伙正面交锋也只能采取迂回的办法，因此当他们到达兰斯沃尔王的王墓时已经是几天之后的事情了。

“哇噢。”当众人走进王墓位于的山谷时不禁发出了由衷的赞叹。这个王墓修建在一座山的里面，容纳它的那个巨大空间很明显就能看出是人工挖掘的。通往王墓的道路只有一条，但王墓前有一个很空旷的广场，面积大得可以容纳几架小型飞空艇。王墓具有非常浓厚的古典气息，它就坐落在那里，似乎向所有来到这里的人述说着那昔日的辉煌。

在很久以前，被众神喜爱的兰斯沃尔王统一了瓦伦迪亚和沃达利亚两块大陆，并成立了加尔迪亚联邦，兰斯沃尔王也被称为霸王。他的精神被后继者们所继承，和平与繁荣延续了数百年。阿尔克迪亚与罗扎利亚都是所属加尔迪亚联邦的国家，都是在兰斯沃尔王所建造的和平中成长起来的。兰斯沃尔王将证明有霸王血统的三件证据遗留了下来，其中“夜光之碎片”传到了纳布拉迪亚王家，“黄昏之碎片”传到了达尔玛斯卡王家，而最后的“晓之碎片”则封印在了王墓中，这个秘密一直只在王室中流传。也许是霸王预感到会有今天这种局面，所以王墓只有每代君王才能进入，而没有证明的人是无法进去的。作为达尔玛斯卡的惟一继承人，艾雪是有资格进入霸王的王墓，但在里面会遇到什么，谁都不知道。

“我觉得我们就像是盗墓的。”梵小声对潘妮罗说道。

“怎么可能，哪个盗墓的会这么冠冕堂皇地从正门进去。”话虽这么说，但潘妮罗自己也有那么一点感觉。

“你们的声音太大啦！”走在前门的艾雪回过身狠狠地瞪了两人一眼，梵和潘妮罗赶紧闭上嘴，这个脾气有些火爆的公主他们可惹不起。

如果说王墓的外观让人感到肃然起敬的话，那么内部的构造则让人不禁赞叹能工巧匠们的鬼斧神工。即使过了这么多年，这里还是保持着完好，即使有些地方出现的裂痕，但王墓内部整体还是保留了若干年前的样子。一进王墓梵和潘妮罗就争先恐后地欣赏起那些墙上的雕刻以及精致的装饰，而巴尔福雷和芙兰则一言不发地观察着周围的情况，显然，巴尔福雷更关心宝藏的多少。

“我还是不想跟那些盗墓的在一起。”看着巴尔福雷，沃斯拉有些厌恶地对艾雪说道。

“但你要清楚，光靠我们是不行的。”艾雪有些无奈，毕竟她也不愿意这些无关的人进入这座只属于霸王后裔的王墓，“那个人只会为自己的利益着想，只要有利益的约束那么他就不会背叛我们。”

“但是殿下……”

“行了，有什么话待会再说。”艾雪阻止了沃斯拉继续说下去，“现在我们的首要目的是晓之碎片。”

“对了，你真的知道那个什么晓之碎片在哪里吗？”这时梵走过来问道。

“我感到它在呼唤我。”对于梵无礼的问题艾雪尽量克制住了自己，此时她不想再与这小子计较什么，对于现在的她而言，晓之碎片就是一切。

当越往深处走的时候，周围的情况就越奇特。在到达最底层的时候可以明显地看到空气弥漫着带有七彩的雾气，它们慢慢地漂浮着，流动的光彩让这些雾气显得更加诡异。

“地下怎么会有雾呢？”潘妮罗好奇地问道。

“这不是普通的雾，这是魔雾。”芙兰解释道。

“魔雾能用肉眼看见吗？”

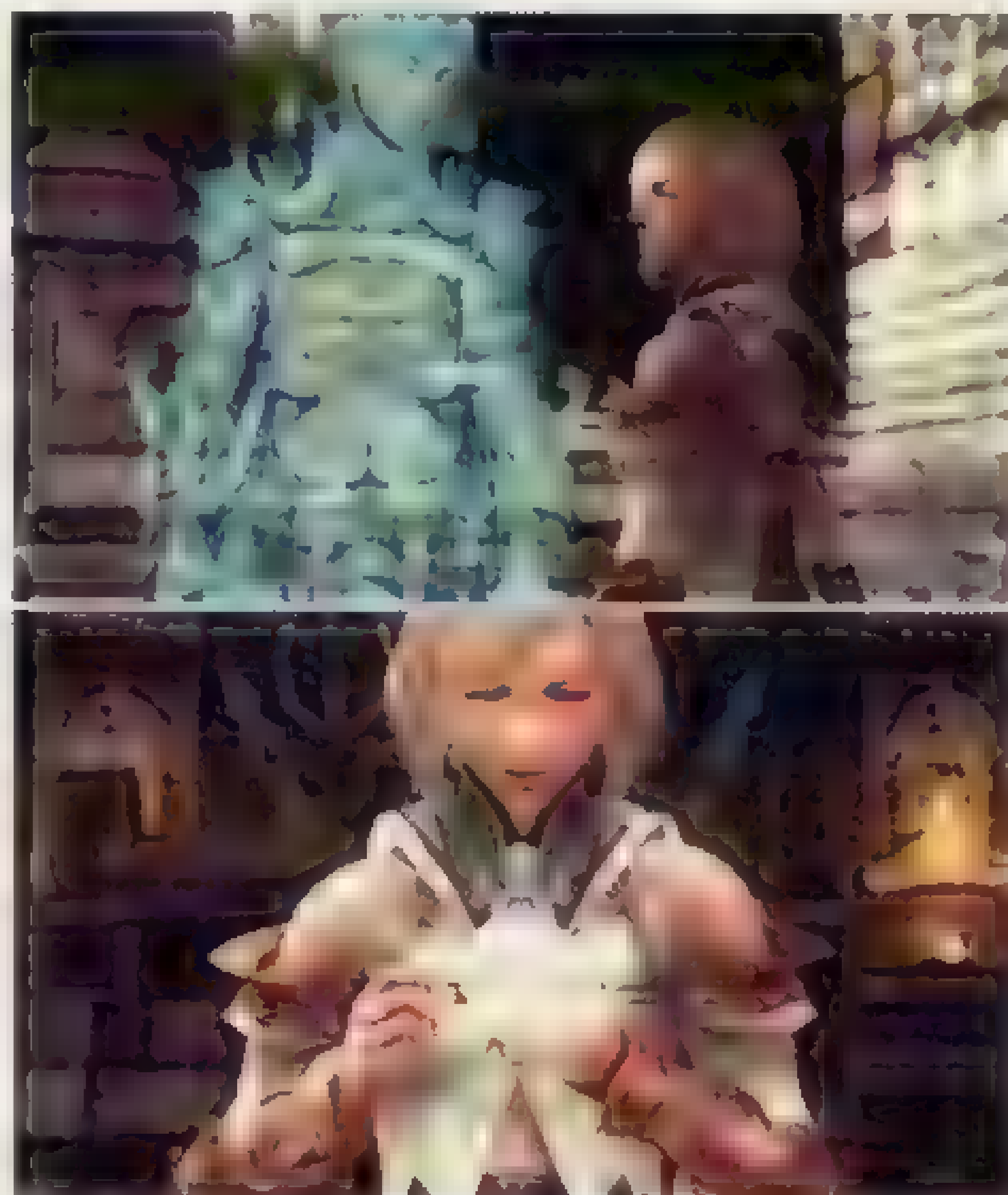
“只要浓度够了就能看到，看来这里魔雾的浓度很高啊。”高浓度的魔雾的气息让芙兰皱起了眉头，对这些魔雾，她并不是很喜欢。

当所有人来到王墓最底层时，空间变得开阔起来，在这个王墓的最下面，居然有一个小广间，而正中央有一扇紧闭的石门，看来这里就是通往晓之碎片的门了。不过在这里他们又遇到了一个新的问题，一个似人非人似魔非魔的家伙站在这扇门前，仿佛一个门神一般，看来不打败它是不会让人进那扇门的。这个生物有着一双粗壮的手臂，但奇特的是，在这东西的头的下方又长出了一对比较细小的手臂。

“大家小心点。”巴修向众人提醒道，这个家伙身上散发出让人感到害怕的魔力，看来并不好对付，而它身上散发出的热气也让人感到呼吸有些困难。

“散开！”巴修一声令下之后众人向四周散开，大家都拿出了自己的武器与这个家伙缠斗在了一起。一与它交手，所有人都感觉到了巨大的压迫感。但在所有人的努力下，众人还是打败了它。在众人的注视下，艾雪推开了那扇古老的石门，当她进去之后，她又看到了拉斯拉的幻影，她想去抓住那个幻影，但却扑了一个空，看着幻影离去的身影，艾雪不禁暗暗发誓一定要为其报仇。这时艾雪的手中忽然闪出一道亮光，一个发出白色光芒的石头出现在了她的手上，看来这就是那个晓之碎片了。





但是，当众人从王墓中出来时，事情又发生了巨大的变化。帝国的舰队已经将这里团团包围，而所有人再次被“请”到了基斯的飞空艇上。

“哟，我们又见面了，殿下。我对前几天的无礼感到非常抱歉。”

“少废话，有话直说。”对于基斯那假惺惺的问候艾雪才不吃这一套。

“爽快。”基斯笑了一下说道，“我希望你能把破魔石交给我。”

“破魔石？”

“对，但不是那种仿制品。”基斯指着潘妮罗手中的人造破魔石说道，“我要的时霸王兰斯沃尔的遗产——众神赐予的破魔石。”

艾雪当然知道他想要什么，但那是她祖先的遗产，也是现在能够战胜帝国的希望，她怎能随意将它交出去。

“殿下，把晓之碎片交给他吧，那就是破魔石。”

“沃斯拉，你！为什么？”沃斯拉的举动让巴修大吃一惊，他厉声质问着沃斯拉，这样的行径无异于背叛，他希望这个昔日的战友能给他一个很好的解释。

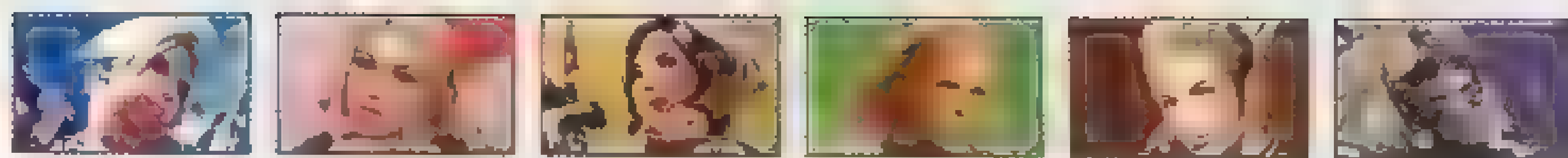
“帝国并不是战斗就能胜利的对手，如果你想拯救达尔玛斯卡那就看看现实情况吧！”沃斯拉的解释虽然并不那么完美，但巴修也找不出什么话来反驳。

“阿兹拉斯将军真聪明。”基斯赞道，他以一个胜利者的姿态看着艾雪，说道，“只要你交出晓之碎片我们就会立刻让艾雪殿下即位，宣布达尔玛斯卡王国复活。怎么样？一颗石头就能换来一个国家，这个买卖并不亏吧？殿下可不要迷惘啊，你越迷惘，人民的牺牲就越多，比如他是第一个。”基斯将剑放在了巴尔福雷的脖子上说道。

“少拐弯抹角！想杀就杀！”巴尔福雷倒还不怕基斯这一套，但艾雪最后还是将晓之碎片交给了基斯。

“呵呵，这才对嘛。”接过晓之碎片，基斯满意地笑起来，他看着那颗石头很是得意，“这就是王室的证明，神赐予的破魔石，呵呵，希德博士看了一定会眼红的。”

“你刚才说谁？”一听到希德这个名字，巴尔福雷的反应有些不同寻常，但他很快就被士兵拉了下去。基斯将晓之碎片交给了研究人员，他现在已经迫不及



待地想知道这颗不起眼的石头到底有多厉害了。

帝国士兵将众人带往暂时关押他们的地方，艾雪走在最后面，她低着头似乎正在想着什么，连沃斯拉在她旁边说话都没有搭理。

"殿下，等您回到拉巴纳斯塔就向市民公布殿下还健在这件事吧。之后属下会与帝国进行交涉，然后再利用拉萨殿下那边的关系，他是个明事理的人，我觉得可以信任他。"

"你以为我现在还能相信谁？"艾雪忽然停住了脚步，她狠狠瞪了沃斯拉一眼，刚才沃斯拉的举动让她心痛不已。

"这一切都是为了达尔玛斯卡。"沃斯拉强调道，但艾雪已经不想再听下去了。

忽然，芙兰貌似很痛苦地蹲下了身子，她的身体发出剧烈的颤抖，表情也极为痛苦。

"好热……魔雾……好热！"芙兰大叫一声从地上一跃而且，那些帝国士兵还没反应过来就被她打倒在地。

"这是怎么回事？"看到芙兰突然间变得如此疯狂，潘妮罗吓坏了。

"呵呵，估计是个讨厌被束缚的类型吧。"到这个时候巴尔福雷还不忘开玩笑。

此时飞空艇开始发出震动，震得几乎让人站不稳。

"喂，怎么办！"巴尔福雷向艾雪问道。

"当然是逃出去！"

"哼，你以为我会让一个空贼偷走达尔玛斯卡的未来吗？"令人更为惊讶的是沃斯拉突然拔出了剑站在了所有人面前，"为什么？巴修，你应该能看清现实吧。"

"当然，但正因为如此我们才要知难而进。"巴修坚决地说道。看来现在已经不用多说了，既然沃斯拉要选择挡住道路，那么能做的只有一个——打倒他！对于这个战友，巴修对他再熟悉不过了，他的每一招每一式，甚至每一个破绽。巴修看准一个时机将沃斯拉的剑打飞了出去，沃斯拉无奈地瘫坐在地上，双眼无神地盯着地面，艾雪想对他说什么，但却什么话也说不出来，最后只得叹了口气转身离开。

"我是为了祖国，我是为了祖国……"沃斯拉喃喃地说道。

"我知道，但你只是为了祖国，你太急功近利了。"巴修说道。

"你的意思是我太着急了？"沃斯拉苦笑了一下，他不得不接受这个现实，"你回来得太晚了，我已经不能在侍奉殿下了，殿下就拜托你了。"

巴修没说什么，只有默默地离开。帝国战舰利维亚桑现在已经处于崩溃的边缘，破魔石的力量让动力完全失控，战舰上的人已经乱作一团。巴尔福雷很容易就找到自己的爱艇修特拉尔，当他们驶出西瓦时，西瓦已经被火焰熊熊包围，转瞬间就爆炸了。

"靠，魔雾居然实体化了！"看着空中那球形的光晕，巴尔福雷不禁骂了一句。

"快看！"忽然潘妮罗叫了起来——一颗闪烁着诡异光芒的石头正漂浮在空中。

"是晓之碎片！"艾雪欣喜地欢呼了一声。

"去捡回来。"巴尔福雷看着那颗石头，调整了修特拉尔前进的方向。

战舰利维亚桑爆炸，阿尔克迪亚帝国第8舰队全灭。发生在亚科特的这个噩耗给了帝国巨大的打击，我也以生病为由离开了维埃尔巴。这是为了集结伊瓦利斯各地的反阿尔克迪亚势力，将他们组织为义勇军。这个时候，回到拉巴纳斯塔的艾雪殿下并没有公开自己还活着的消息，她拿着晓之碎片隐藏了自己的身分，这是一件值得庆幸的事情。如果艾雪殿下出现在民众面前，那么大家就会明白我之前宣布的艾雪殿下自杀是虚假的消息，这样就对我组织义勇军带来不必要的麻烦。而且，以目前的状态而言，即使宣布达尔玛斯卡王国复活，那么帝国也可以一击将其粉碎。虽然失去了第8舰队，但阿尔克迪亚帝国依然是强大的军事大国。

——哈尔姆·翁德尔4世《回忆录》第16章 潜伏之时

帝都阿尔克迪斯，元老院。

罗扎利亚帝国最近的一系列行为让元老院的老人们非常不安，他们以演习为由集结了大批的军队显然，他们在等待，等待一个大义的名义。

"在这紧要关头我们失去利维亚桑舰队，真是痛心疾首啊。"古拉米斯皇帝惋惜地说道。

"现在进攻罗扎利亚势必会陷入苦战，维因殿下要为他的一意孤行动用整个舰队负全责。必须给予维因殿下制裁！这是我们元老院的一致意见。陛下，请给予您的儿子严厉的惩罚。"

古拉米斯皇帝陷入了沉默，作为一个皇帝，他不能违背元老院的意图，但作为一个父亲，他还是想保护自己的儿子。

"怎么？陛下是想包庇维因吧？还是想从皇帝的座位上下来呢？"元老的话带有明显的威胁性。

"你要我从中选择一个吗？"古拉米斯皇帝问道。

"我们了解您的痛苦。"元老说道，"我们觉得拉萨殿下完全可以代替维因殿下成为一个出色的人才。"

"但是他的年纪还太小了。"

"但他不会永远幼稚，据我们观察，拉萨非常活跃。"

"这是谁指示的？"对于元老院的私自调查，古拉米斯皇帝显得非常生气。

"好了，不说这些了。维因殿下曾经不是惩罚过他的兄长们的过错吗？那个时候可是陛下您的命令啊。"一听到这个，古拉米斯皇帝不禁全身一震，忽然他剧烈地咳嗽起来，元老见此只是笑了一下，继续说道，"请您放下，陛下，只要有我们原来院在，那么帝国就会平安无事。"

"好吧，叫维因赶紧回帝国。"最后古拉米斯皇帝不得不做出了妥协。

利维亚桑战舰的毁灭让所有人都看到了晓之碎片那强大的力量，艾雪对那种力量非常了解，她的丈夫，拉斯拉的祖国纳布拉迪亚王国的首都纳布迪斯就是在上一次战争中毁灭的。就在帝国军队入侵之后，王都发生了原因不明的巨大爆炸，这场爆炸让那座原



本是繁华的城市变成了废墟。纳布拉迪亚有兰斯沃尔王的遗产之一——夜光之碎片，显然，那也是块破魔石。无论是那次战争还是和平谈判的陷阱，维因都想得到这个力量。

"我不会把兰斯沃尔王的遗产交给帝国。"看着手中那已经失去光芒的晓之碎片，艾雪坚定地说道，"只有晓之碎片才能对抗帝国，我不会忘记达尔玛斯卡的恩义，也不会忘记它的屈辱，它会成为利刃帮助我的朋友，它也会成为利刃葬送我的敌人。我的利刃就是破魔石，为了那些死去的人……我会向帝国复仇。"

"你知道它的使用方法吗？"梵问道，但这一问确实提醒了艾雪，因为她虽然是霸王的后裔，但却不知道如何使用这颗石头。

"咖利夫族人也许知道。"芙兰忽然说道，"据说咖利夫族里有魔石的传说，他们也许能听到破魔石的声音，虽然这个声音非常危险。"

"即使再危险我也要去！"艾雪说道，"如果毫无力量，即使宣布达尔玛斯卡复国也只会很快被帝国击溃，我请求你带我去咖利夫族那里。"

"穿过奥兹莫内平原就到了。"芙兰说道。

"离这里远么？"艾雪向巴尔福雷问道，但巴尔福雷没有回答，艾雪立刻明白了是什么意思，"又是……报酬？"

"呵呵，你早说不就结了。"巴尔福雷笑了笑，指着艾雪左手中指上的那枚戒指说道，"就要这个。"

"这……"艾雪抚摸着那枚戒指，那是她与拉斯拉结婚时的婚戒，是拉斯拉死后她惟一留下的纪念品。艾雪的心中挣扎着，迟迟没有回答。

"怎么？如果不给我就拒绝。"巴尔福雷倒是很直接。

"给你。"艾雪咬了咬牙，取下那枚戒指将它交给了巴尔福雷。

"等我找到更好的财宝时我会还给你的。"巴尔福雷笑着对艾雪说道。

"更好的财宝是什么？"梵问道。

"谁知道，找到的时候自然会明白的。"巴尔福雷说着将那枚戒指小心翼翼地放到贴身的口袋中。



第十章 迷惘

伽利夫是一个古老的名族，他们与伊瓦利斯上所有的种族都没有交流，人们对于他们的印象就只有那些神秘的面具，据说伽利夫人一生下来就会戴上面具。关于这个神秘的种族有许多传说，而魔石的知识则是最重要的一个。伽利夫的集落位于奥兹莫内平原，来这里的人并不多，但现在正有一队旅人正行走在这片广阔的平原上。雨后的平原特别凉爽，这样的好天气也让旅人们的心情好了不少。

“喂！快看！”喜欢东张西望的梵一眼就瞧见远处正有一个打扮奇怪的人与一个魔物缠斗在了一起。

“伽利夫人。”一看到那个人的装扮巴修立刻说出了他的来历。

“哦！那还不去帮忙！”梵一听是伽利夫人立刻冲了上去。

“冲动的小鬼。”巴尔福雷叹了口气，无奈地耸了耸肩。不过既然梵已经上去了，余下的人也没有闲着，他们很快也加入了战斗的队列，在一群如狼似虎的人的狂殴下那个魔物很快就断了气。（这帮家伙已经好久没碰到可打的东西了，看到了自然免不了群起而攻之。）

“多、多谢。”那个伽利夫族的人看到一群如狼似虎的人冲了上来一开始还吓了一跳，在一帮恶鬼风卷残云搞扁那个魔物后他才反应过来原来这帮家伙跟魔物不是一伙的。

“你是伽利夫族人吗？”梵直冲冲地问道，这种无礼的举动让艾雪皱起了眉头。

“请问……”艾雪一把把梵拉到了身后，给了伽利夫人一个善意的微笑，“阁下是伽利夫族的人吗？”

“不错。我是伽利夫族的战士长斯皮内尔，请问英勇的勇士们，你们有何贵干？请不要误会，因为最近人类那边出了很多事情，我们这里加紧了戒备，所以对外来的人总要问清楚一下。”

伽利夫族的战士长！貌似是个挺高的官衔。艾雪暗自高兴地叫了声好。

“我是达尔玛斯卡的公主，请阁下放心，我们是有要事请教才到这里来的，我们想问一下关于破魔石的情况。”艾雪向伽利夫的战士长说明了来意。

“原来如此，如果是破魔石的事情你们可以去问问长老，我带你去见他。”

“太好了，真不知道该如何感谢你。”艾雪高兴地说道，想不到伽利夫族的人还是很好说话的。

“对于勇士我们是非常欢迎的，请跟我来。”斯皮内尔向艾雪做了一个请的手势，就这样他带着众人进入了伽利夫的集落来到了伽利夫长老所在的帐篷。

帐篷中央燃烧着一团篝火，伽利夫族的最长老就端坐在正座上，虽然戴着面具，但从他雪白的毛发以及长长的白须还是可以看出这个伽利夫族人已经年事已高，手臂上的伤痕也显现出这个人曾经也是一名英勇的勇士。他的面具上的花纹比其他伽利夫族人的要略显复杂，显示出他与众不同的身分。斯皮内尔小声地向最长老禀报了这些人类的来意后静静地退了出去。艾雪毕恭毕敬地将晓之碎片放在了最长老的手上，最长老拿着这颗破魔石仔细地端详了一番，慢慢地说道：



“你已经用过这颗破魔石了？”

“不是我用的，我并不知道它的使用方法。”艾雪说道，她对最长老只看了一下碎片就知道这颗破魔石使用过钦佩不已，看来解读这颗石头有希望。

“哦？你也不知道这颗石头的使用方法吗？看来和我们伽利夫族一样啊。”

“啊？”最长老的话让艾雪吃惊不小。

“很久很久以前，众神赐予了伽利夫族破魔石，但伽利夫族却不知道该如何使用他，于是众神非常失望，收回了破魔石。第二次，众神将破魔石赐予了人类的王，王利用破魔石的力量平定了乱世，后来人们称他为霸王。”最长老顿了顿，说道，“真奇怪啊，你身为继承了霸王兰斯沃尔血统的人却不知道如何使用破魔石。”

“等一下，那么说您也……”

“真惭愧，我也不知道破魔石的使用方法。难得能见到霸王的后裔，但却不能教给你任何东西。”最长老将晓之碎片还给了艾雪，叹了口气，“这颗石头已经将多年积蓄的魔力释放了出来，现在已经失去了力量，如果想再次使用它的话，估计要到你的孙子辈了。失去力量的空虚的石头，现在应该很饥渴吧。为了填补它的空虚，它会寻求任何力量。”最长老话中有话，但没人理解到它的真正含义。

“人的力量，魔的力量，善良的力量，邪恶的力量，寻求破魔石的人也被破魔石所寻求。”一个略显稚嫩的声音在帐篷外响起，声音不大，但所有人却听得清清楚楚。

“拉萨殿下！”潘妮罗失声叫了出来，的确，拉萨怎么会出现在这个地方，此时他应该回到了阿尔克迪亚帝国才对，而且艾雪也在这里，这两个有世仇的人待在一起，不知道会发生什么样的事情。

“拉萨殿下，你怎么到这里来了？”潘妮罗问道。

“本来我想等到护卫回来，但我忽然想到这里来碰碰运气于是就来了，没想到真碰到你们了。”拉萨依旧是一脸阳光般的笑容，但老成的气质却是他那张孩子一样的脸所掩饰不了的。

“艾雪殿下。”拉萨看着艾雪，脸上的表情也变得严肃起来，“请您到布尔奥米谢斯一趟。”

“去布尔奥米谢斯？”拉萨的话让艾雪有些惊讶，她不知道为什么拉萨要让她去那个地方，如果她找到了证明自己身分的证据，那么她就可以以达尔玛斯卡公主的身分出现，这对阿尔克迪亚帝国并不是个好消息。

“为了防止一场大战的发生，我希望您能助在下一臂之力。”

“大战？”拉萨的话越来越让艾雪摸不着头脑。

“殿下应该知道翁德尔侯爵组织了对抗我国的反乱军，抱歉，是义勇军。但是，现在那些人如果采取行动的话那就有些麻烦了。罗扎利亚帝国已经蠢蠢欲动了，罗扎利亚以帮助义勇军的名义已向我国宣战，两个帝国的冲突势必将引起一场大战，所以在下希望殿下能前往布尔奥米谢斯。如果大僧正阿纳斯塔西斯猊下承认殿下您的身分的话，您就会正式获得王位，这样就可以宣告达尔玛斯卡王国的复活。作为女王，你就可以宣布帝国与达尔玛斯卡达成友好关系。请殿下一定要阻止翁德尔侯爵。”

“友好？”艾雪哼了一声，事到如今居然还谈什么友好？而且还是跟帝国，这个小子一定是被现在的形势逼疯了吧。“少说这种话，是你们进攻了我们国家，是你们把我们国家夺去了，你现在来跟我谈什么友好？你以为事情就可以这样轻描淡写地一笔勾销吗？”



“但是您要知道，战场可是在达尔玛斯卡，殿下想让拉巴纳斯塔成为第二个纳布迪斯吗？哥哥可是有破魔石啊！”拉萨加重了语气，艾雪忽然发现，对于拉萨所说的这句话她竟然无法找出一句话来反驳。

“你、你让我想想……”艾雪无神地走出了帐篷，拉萨也没有再继续说下去。最长老吩咐下去让众人今天暂时在集落里歇息一夜，也许这一夜对于艾雪而言，将是这几年来最难熬的一夜了吧。

拉萨的话一直在艾雪的脑海中缠绕着，没有消散的迹象。越想这件事越让艾雪心烦意乱，最后她索性不睡觉，决定到走出帐篷到外面去散散心。

“拉斯拉，你说我现在该怎么办呢……”看着手中那颗破魔石，一种无力感涌上艾雪的心头。

“啊！”当艾雪抬起头来时，发现不远处的木桥上有一个熟悉的身影，那白色的铠甲、白色的披风，与那个人一模一样。

“拉斯拉！”艾雪不禁惊呼起来，她使劲甩了甩头，“这一切都是幻觉……”

“你看到那个人了？”“拉斯拉”向艾雪问道，这时艾雪才反应过来那个人不是什么拉斯拉，而是梵。

“果然你也看到了。”艾雪呼了口气，缓步走到了木桥上，“但是这是为什么？为什么你也能看到呢？”

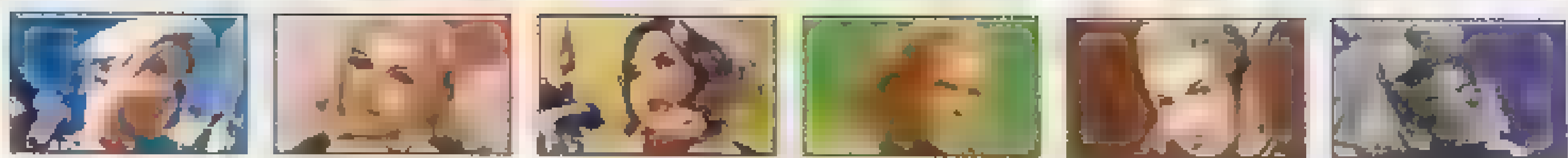
“我也觉得奇怪。之前我连你长什么样都不知道呢，更别说那个什么拉斯拉了。也许我看到的是我的哥哥也说不定。”

“我从巴修那儿听说了，你哥哥是在达尔玛斯卡宣布投降的时候加入志愿军的吧。”艾雪轻声说道。

“他真是个笨蛋，明明知道会输。”

“那是因为他想保护什么。”

“保护？”梵哼了一声，“人死了能保护什么？你应该很明白这种感受吧，王子去世的时候，你也应该能感到吧。憎恨帝国，想报仇，满脑子都是怨恨。但这样有什么用？还不是无济于事。当我察觉到的时候，心中只留下了无尽的空虚，这个时候我就想到了哥哥。我想忘掉这件事，于是我就老想些成为空贼呀以及其他让我高兴的事情，我想从哥哥的死里逃避出来。自从见到你，我就想跟着你到这也许我就能逃避了吧。但我现在已经不想再这样下去了，我不想再逃避了。我一定会找到目标，我的未来会怎么样，这个问题的答案我想跟着艾雪你在一起的话，一定会找



到的。”

“能找到吗？”这是艾雪第一次听梵说这么多话，这也是梵第一次对自己说这么多话，看着梵那流露出坚定神情的眼睛，艾雪也不知道该说什么好。

“一定能找到的。”梵说得很坚决，而艾雪也暗自下了决心她接来应该做什么事情。

“我答应你的要求。”第二天艾雪见到拉萨，将自己考虑了一个晚上的结果告诉了他。

“我相信你会这么说的。”拉萨满意地点了点头，“现在还不能下定决心，但我想在前往布尔奥米谢斯的途中会找到答案的，在那里我有一个想见的人。”

“谁？”艾雪问道。

“是个敌人，但是也是同伴。”拉萨笑了一下，不再说什么，现在他准备向伽利夫的最长老道别。看着他的背影，艾雪不禁笑了起来。

“怎么样，这小子还不坏吧？”梵走到艾雪身边问道。

“虽然是帝国人，但的确是个不错的家伙。”艾雪笑着说道，过了这么久艾雪终于露出了笑脸，这也让梵的心情轻松了不少。

“神都布尔奥米谢斯位于亚科特·拉穆达的北部，只要进入亚科特，那么应该可以避免帝国飞空艇的追击了吧。”巴修自言自语地说道。

“你想得真美。”巴尔福雷毫不留情地给巴修泼了一瓢冷水，“利维亚桑不是直接穿过亚科特·安萨到了兰斯沃尔壬墓了吗？他们一定有新型的飞空石，能够做出这种飞空石的惟一可能就是破魔石了。真是的，这帮家伙追得可真卖命。”

“那么你的目的是什么呢？你一直跟我们一起，难道你的目标是夺取破魔石吗？”巴修向巴尔福雷问道，这个男人让人捉摸不透，虽然一路上大家都相安无事，但巴修无时无刻都在监视着巴尔福雷的一举一动。

“呵呵，我已经习惯被人怀疑了。怎么，你想让我对着剑发誓么？”

“抱歉，我不该怀疑你，毕竟殿下非常相信你，我只是想知道你的真正意图罢了，毕竟你看起来似乎对破魔石挺执著的。”

“呵呵，追求故事的谜团这可是任何主人公都会干的事情哦。”巴尔福雷笑了笑，表情还是那么懒散。巴修没有再追问下去，他知道即使自己再怎么问，那个男人也不会告诉他任何事情，这件事只有之后再去弄清了。巴修不禁暗自庆幸巴尔福雷并不是自己的敌人，要不然他将是个非常难缠的家伙。想到这他快速加紧了脚步，追上了艾雪。

“达尔玛斯卡与帝国缔结友好关系。”巴修也没有想到会出现这样的情况，这就像是众神开了一个天大的玩笑，让这两个有着世仇的国家走到了一起。



“我很清楚我在做什么，但这是防止战争的惟一手段。但是，如果我有力量的话，就不会受如此大的屈辱了……”艾雪握紧了拳头，她在为她的无力感到着愧，也对自己的无力感到悲哀。

“也许对于我们这是屈辱，但人们却能获得拯救。”

“那么你能接受这个想法咯？”艾雪问道。

“我被维因利用失去了所有的名誉，但即使现在我也没有忘记我作为骑士的誓言，如果能保护人们不受战乱之苦，即使再大的屈辱我也会忍受。”

“大家都憎恨帝国，不可能接受的。”

“但是还有希望。”望着前面拉萨与梵和潘妮罗欢快地交谈着的身影，巴修说道，“如果和那样的人联手，应该能行。”

第十二章 精灵之森

现在从空中无法前往神都，惟一的道路就是哥尔摩亚大森林，不过一进入这片森林芙兰就显得很奇怪。这里的魔雾并不浓密，但芙兰却很不自在，对于一个维埃拉族的人而言这并不是个常见的现象，因为维埃拉族自来都与森林有很深的联系，甚至有许多维埃拉族至今没有出过森林半步。

“啊，”一堵无形的墙挡在了所有人的面前，一个蓝色的圆形封印阻碍了众人的道路，无论他们怎么冲撞都会被墙反弹回来，这样的情况让所有人都有些焦急。

“那是森林的拒绝。”芙兰低声说道，她似乎想到了什么。

“是拒绝我们吗？”艾雪问道。

“不，也许是拒绝我吧。”芙兰的话让艾雪摸不着头脑，她静静地离开了那个封印。

“现在怎么办，只能绕一下么？你不是已经舍去过去了么？”巴尔福雷小声向芙兰问道。

“没有其他路，不过为了你，还是有的。”芙兰幽幽地说道，忽然她回过头盯着巴尔福雷，“你有些着急啊。”

“难道你会让破魔石就那个样子？”巴尔福雷反问道，但这也丝毫掩饰不了他语气中的焦虑。

“没想到你这么容易就把心中所想的表露在脸上了。”芙兰笑了笑，走到一处看起来被封起来的山洞前。她举起了手，在空中挥舞着，指尖划过的地方出



现了绿色的荧光，芙兰的口中念着不知是什么样的咒语，忽然她吹了一口气，一条长满小草的道路豁然出现在众人面前。

“哇噢！”梵不禁叫了出来，看到这神奇的一幕，梵开始对芙兰另眼相看起来。

“这个森林会将力量借给居住在这个森林的维埃拉一族。”芙兰说道。

“那么说这里难道是芙兰的……”听芙兰这么说，潘妮罗已经猜到了这片森林与芙兰的关系。

“但是现在我却是个不受欢迎的客人。”

进入芙兰的故乡艾尔特之里所有人都感受到了一种大自然的气息，这里没有宏伟的建筑，取而代之的是木制的房屋，虽然简单但却非常舒适。维埃拉族的人就居住在这里，她们过着与世隔绝的生活，仿佛成为了整个森林的一部分。但一进艾尔特之里芙兰就不想再前进了，她只是嘱咐梵让他将一个叫缪琳的维埃拉族人带来见她。虽然不明白她为什么这么做，但大家还是尊重了她的想法。维埃拉族的人都惊奇地看着这些从外面来的不速之客，但她们并没有赶他们出去，对于这些森林之民而言几个人类并不足以惧怕，因为她们可都是顶级的猎手。

“请问这里有一个叫缪琳的人吗？”来到位于这个集落的最高点的地方，梵向所有维埃拉族的人问道，但很可惜，维埃拉族的人并没有回答他。倒是有几个看起来像是护卫一样的维埃拉族人站在了这个最高点的惟一一个房子的门前严阵以待。

“出去，这里不是人类该来的地方。”一个高挑的拉瓦·维埃拉族人从房子中走了出来。这个维埃拉族人比其他的族人看上去要年长一些，散发着成熟女性的魅力，她的气质高雅，但凌厉的眼神扫过众人时还是让众人心中一震，不出意外，这个维埃拉族人应该就是这里的长老了。但梵看着她的脸总觉得她像一个人，但似乎有想不起来是谁。

“如果见到缪琳我们马上出去。”梵总是没怎么怕这个维埃拉女性，这让那个维埃拉女性也有些小小的惊讶。

“你以为我能让你见她么？”维埃拉女性的眉毛一挑，还从未有哪个人类能以这样的语气与自己说话，梵的无礼倒挑起了她心中的那份高傲。

“在找到她之前我们是不会出去的。”

“好啊，随便。”维埃拉女性双手抱胸一副无所谓的样子。

双方就这样僵持着，忽然那名维埃拉女性的脸上露出惊讶的表情，她盯着众人的身后，似乎是看到了什么奇怪的东西。

“我听到了森林的声音，缪琳不在这片森林里。”来的那个人居然是芙兰，原本在森林入口等待的她还是忍不住进来了，“约特，那个孩子到底在哪儿？”

“为什么要问我？如果是维埃拉族，你问一下森林，那么森林会告诉她的行踪。怎么？听不到？真是迟钝的家伙，这就是你老是与人类混在一起的惩罚。”那个叫约特的维埃拉女性的语气极为刻薄，但芙兰却没有反驳，“舍弃森林的维埃拉那就不是维埃拉了……离开森林的缪琳也一样。”

“所以你就放弃她了？”巴尔福雷毫不畏惧地反问道，他虽然不知道这个约特与芙兰到底有什么纠葛，但芙兰是自己最信赖的同伴，他决不能看着同伴受到侮辱而默不吭声。

“这是这里的规矩！”约特严肃地说道，“维埃拉必须与森林在一起，那是森林的声音，那是我们的法则。”

“那好，你就守着你的那些什么法则，我们去找，这样你总没有意见了吧？”梵不满地说道。

约特叹了一口气，她闭上双眼张开双臂，就像是祈祷一般，她的呼吸变得慢了下来，似乎是在感受什么。忽然她的周围吹起了一股微风，树叶在她的周围盘旋，仿佛是呼应她的召唤一般。过了一会儿，约特放下了双臂，她睁开眼睛说道：

“缪琳离开森林向西方去了，她在充满了铁的人类的地窖里徘徊，这是森林告诉我的。”说完这些话，约特转过了身去，她不想再见到这些人类，也不想再面对那个与她有着相同肤色的维埃拉人。

“即使维埃拉是森林的一部分，但森林也不是维埃拉的全部。”芙兰对约特说道。





“那些话你50年前就说过了。”约特轻声说道。

没想到梵的莽撞居然把消息套出来了，大家虽然都觉得意外但还是很高兴。约特说西方的人类的地窖，据拉萨所知那应该就是位于班克尔的海内魔石矿了。

“啊，对了。刚才约特是不是说50年前？”梵忽然想到了什么向芙兰问道。

“有什么问题吗？”

“那么芙兰……你……到底多少岁了？”

当梵问出这个问题后仿佛时间都停止了一般，大家都盯着他。

“你，唉……”巴尔福雷摇了摇了头以一脸鄙视的表情看了梵一眼，转身离开了。

“你太失礼了。”这次连拉萨也不帮他了。

“你真是个小孩子。”潘妮罗无可奈何地对梵说道，但梵还是呆呆地站在那里，他不明白刚才的话有什么地方说错了，不就是问一个年龄嘛，有什么大不了的。

“喂！等等我！”当梵回过神来时发现所有人都走光了，他大叫着跟了上去，但这次再没人理会他了。

在拉萨的带领下众人很快就找到了海内魔石矿，但从洞口那横七竖八地躺着的几具帝国士兵的尸体的情况来看，情况似乎有些不妙。

“德拉库洛亚的研究员，怎么会在这里？”在帝国士兵的尸体旁另有几具尸体，他们穿着学者的制服，拉萨从袖子上的标记看出了他们的身分。

“哼，反正都是些见不得人的研究。”巴尔福雷不屑地啐了一口，看得出他对那个研究所有着颇深的成见。

“行了，少说废话，快进去。”梵催促道，大家这才发现待在洞口的时间太久了，芙兰第一个冲进了矿洞，她这种焦急的样子并不常见，看来那个叫缪琳的人对她而言非常重要。

一进魔石矿拉萨就发现这里的魔石与空中都市的鲁斯魔石矿中的魔石非常相似，看来德拉库洛亚研究所正在寻找新的魔石矿。毕竟维埃尔巴与义勇军有所牵连，如果真要开始行动的话，那么维埃尔巴不可能向帝国输入维埃尔巴产的上等魔石了，为了寻求另外的魔石源，帝国开始在其他地区发掘魔石矿，而这里显然是他们新找到的一个目标。

“这是那个孩子干的？”检查了一下矿里的其他尸体，芙兰的表情越来越难看，矿里还流动着一股极为不稳定的魔雾，这让她的心情更为烦躁。

“缪琳！”忽然芙兰叫了起来，顺着她的叫声，所有人都看到了一个维埃拉族的女孩，从她的外貌看去这个维埃拉族人的年纪并不大，此时的她双眼无神，似乎是受到了什么刺激，而她的行为也极为奇怪。

“人类的味道，力量的味道。”缪琳自言自语地说道。

“这是怎么回事？”这样的情况的确让人奇怪，艾雪也不知道该如何是好。

“别过来！你们这些对力量感到饥渴的人类！”一听到艾雪的声音，缪琳忽然变得愤怒和烦躁起来，她跌跌撞撞地奔向矿洞的深处。但她的话就像一支利箭直插艾雪的心脏，对力量感到饥渴的人类，不得不承认，这句话是完全正确的。

“该死！还愣着干吗！”梵大声叫道，他跑在了最前面。当所有人冲到一个比较空旷的地方时才发现事情并不妙，一只巨大的龙出现在他们面前，它那庞大的身躯让所有人都为之一振。

“少废话！打！”梵那天不怕地不怕的性格这时又表现出来了，他的想法很简单，对于阻碍他的任何东西都会毫不犹豫地推倒。梵的这种冲劲也激励了所有人，他们很快就将那头龙打倒。还未等那头龙倒下，芙兰就焦急地向四周张望，寻找着那个娇小的身影。

“缪琳！”很快她就发现已经摇摇欲坠的缪琳，她的双眼依旧是那么无神。忽然，一颗蓝色的石头从她手上掉落在了地上，转瞬间化为了乌有，但每个人都看得很清楚，那是一颗人造破魔石。就在那颗破魔石碎掉的一刹那，所有人都看见从缪琳的背后出现了一个幻影，那个幻影像人，但却又不是人，它有着一双发出红色光芒的眼睛，那双眼睛就像是两个黑洞，能将所有人的灵魂都吸进去一般。众人都被这个景象惊呆了，但那个幻影很快就消失了，缪琳终于支持不住重重地摔在了地上。

“缪琳！”芙兰冲了上去将那个可怜的女孩抱了起来。

“姐、姐姐……”女孩看了芙兰一眼，欣慰地笑了一下，晕了过去。至于刚才那个幻影，它已经深深地印在了所有人的脑海中，这是个从来没有见过的东西，它到底是什么，谁也不知道，但大家都隐约感觉到它与这一系列的事情肯定有着莫大的干系。

缪琳很快就清醒了过来，她告诉了大家发生的事情。原来她发现了森林里的帝国士兵，但艾尔特之里的其他维埃拉族却对这件事漠不关心，对于维埃拉族而言，只要不破坏森林，那么其他事情她们是不会去管的。但缪琳感到了一丝不安，她想弄清帝国的目的所以来到了这个地方，但却被抓了起来。那些帝国人让她接触那些石头，他们说维埃拉族人最容易吸入魔雾，联想到芙兰在利维亚桑上的情况，大家很容易就接受了这一观点。当缪琳接触那些石头后她就失去了自我的意识，之后的情况她也不知道了。

“那个时候晓之碎片释放出来的魔雾让我发狂，那么让这孩子失去心智的应该就是……”

“人造破魔石。”拉萨说着向潘妮罗问道，“潘妮罗小姐，你还保留着我给你的那颗石头吧？”

“嗯。”潘妮罗从口袋中拿出那颗石头递给了拉萨。

“没想到这东西比我想像中的还要危险，看来我不应该把它给你，抱歉。”看着手中的人造破魔石，拉萨心痛地说道。

“没有啊，对于我而言它就是我的护身符。”看着拉萨那自责的表情，潘妮罗有些不忍，而且对于她而言这是拉萨给她的礼物。

“即使是危险的力量，但它也能帮助我们。”艾雪冷冷地说道，这句话不禁让梵感到一阵寒意。

“行了，我们还是把缪琳送回去吧。”芙兰的话提醒了所有人。

当众人回到艾尔特之里时，约特已经在门口等着他们了。

“我已经从森林那儿听到了，你们拿去吧。”说着，约特身边的一个维埃拉族人走到梵的面前，将一颗晶莹剔透的宝石一样的东西交给了他。

“这是伦蒂之泪，有了它你们就可以穿过那些封印了。”

“就这样？”缪琳对这约特喊道，“我离开森林才知道，世界已经开始改变了，难道维埃拉族不能做点什么？”

“牵涉进人类的世界，这并不符合维埃拉族的本性。”约特说道。

“我讨厌这样！伊瓦利斯已经开始改变了，但维埃拉族却窝在森林里，我也想走出森林，我也想自由地生活。”

“住口！”芙兰制止了缪琳的喊叫，缪琳用不可思议的眼神看着自己的姐姐，希望芙兰能给自己一个解释。

“你不要和人类有什么牵连，你就待在森林里，与森林一起生活，这才是维埃拉族。”

“但是姐姐……”

“我已经不是维埃拉族人了。”芙兰凄然地笑了一下，“我已经舍弃了森林，舍弃了这里，舍弃了我的家人。为了得到自由，我舍弃了过去。我现在已经听不到森林的声音了，缪琳，你难道想跟我一样？”

“姐姐……”缪琳想说什么，但却忽然发现不知道该说什么才好。

“不，你的姐姐只有另外一个人，你还是忘了我吧。”

芙兰的话深深地刺伤了缪琳的心，她怨恨地看了芙兰一眼跑开了，对于这个年轻的维埃拉族人而言，她并不能完全理解走出森林意味着什么，现在的她还需要更多的时间去考虑更多的问题。

“抱歉，让你扮演了一个讨厌的角色，那孩子对法则还有些抵触。”约特说道。

“没关系，与你这个支持法则领导整个艾尔特之里的人相比，也许我这个舍弃了法则的人来阻止她更适合。”芙兰顿了一下，说道，“我想拜托你一件事情，你能代替我听一下森林的声音吗？我想知道……森林恨我吗？”

约特没有说话，只是深深地吸了口气，她闭上眼睛再次将自己的思想释放到整个森林，让自己的心灵与森林相通。过了一会，她睁开了眼睛。

“森林只告诉我它很怀念你。”约特平静地说道。

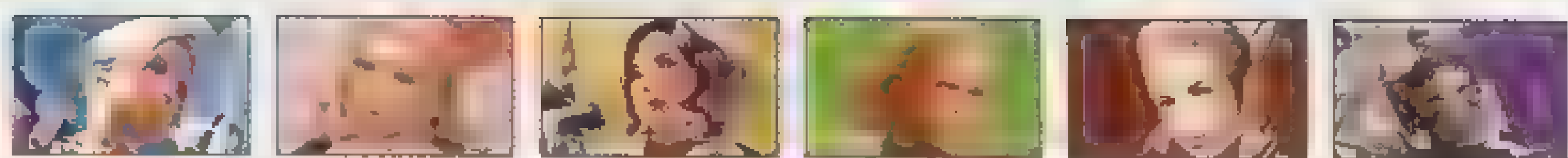
“即使这是谎言我也很高兴。”芙兰的脸上终于露出了一丝笑意。

“你要小心，森林还很憎恨夺去你的人类。”

“但现在我和人类是一样的。不是吗？”芙兰向约特轻笑了一下，说道，“再见，姐姐。”

望着芙兰离去的背影，约特觉得有好多话想说，但却什么话也说不出来，她只能默默地为芙兰祈祷，希望森林能保护她，保护她这个自己非常珍惜的妹妹。





第十三章 神圣之都



穿过大森林众人来到了帕拉米纳大峡谷，神都布尔奥米谢斯就在眼前了。但大峡谷的景象却让所有人担心不已，这里到处都是逃难的人，难民们艰难地在峡谷中蹒跚前进。看到这一情景拉萨的心中不禁有些心痛，这并不是他想看到的情况。

“呵呵，不知道是哪里的侵略国家让这些难民增加的，是吧？”巴尔福雷富有挑逗性地说道，虽然他没有指名道姓，但大家都知道他说的是哪个国家。

“正因为不想增加更多的难民，所以在下才提出友好政策，防止战争的发生。”拉萨说道，“父亲肯定也会选择和平的。”

“肯定？您可真有自信啊。”巴尔福雷哼了一声，“不管是父亲也好还是什么，终究都是别人。”

“你……”拉萨正要辩驳，梵拍了拍他的肩膀，示意他不用再争论下去。

神都布尔奥米谢斯坐落在一座高耸入云的山峰上，亚科特以及险峻的峭壁成为了一道天然的屏障，保护着这里不受任何势力的伤害。在山峰的顶端有一座直接凿开石壁而修建的庙宇，大僧正阿纳斯塔西斯就长年位于这座庙宇中，等待着朝圣的人们。现在，有无数的难民都逃到了这里，祈求接受大僧正的庇护。

推开神庙的圣轮之门，众人来到了大僧正的面前。大僧正是一个白发苍苍的老人，此时的他正笔直地站在神庙祭坛的中央，他紧闭着双眼，仿佛进入了长眠。

“喂，你说他是不是睡着了？”梵小声地向潘妮罗问道。

“怎么可能。”站在前面的艾雪回头瞪了梵一眼。这个小子不管什么时候都是那么无礼，虽然艾雪已经见怪不怪，但每次梵表现出他的这种习性时，她都免不了想把梵痛骂一顿。

“我在做梦。”一个苍老的声音突然响起，这把众人吓了一跳，不用说，这个声音一定是大僧正发出来的。

“梦幻与现实不过是隔了一层薄纸，梦是反映真实的镜子。”

“阿纳斯塔西斯猊下，我……”见大僧正发话，艾雪正要向他说明来意，却大僧正打断了她。

“你不必说了，拉米纳斯的女儿艾雪，我已经梦到关于你的梦了。已经拿到晓之碎片的你正是达尔玛斯卡的王位继承人，你那复兴王国的梦已经传达给我了。”

“那么关于艾雪殿下的王位继承权问题……”拉萨正要说话，但另一个声音又打断了他。

“请问能不能放弃这样的想法？”这是一个青年男子的声音，显得很高傲。伴随着那个声音，一个戴着墨镜的劲装男子从门外走了进来，他的上衣衣襟敞开，露出了胸部性感的胸毛。男子的步伐优雅而轻快，神情显得非常傲慢，但这傲慢却挡不住他那优雅迷人的魅力。

“哟，连皇帝候选人也来啦。”男子看了拉萨一眼说道。拉萨正要与他握手，但那个男子却像哄小孩一样摸了摸拉萨的头。

“就是他，我想见到的就是他。”拉萨向艾雪兴奋地说道，“这个人是统治罗扎利亚帝国的马尔加拉斯家的人。”

“呵呵，我不过是那成山的马尔加拉斯家族中的一个罢了。光靠我一个人是阻止不了战争的，所以我才对拉萨说大家需要合作。”男子连拉萨看都不看一眼，径直走到了艾雪的面前，他翘着兰花指优雅地摘下了那副墨镜将它递给了身边漂亮的女秘书，然后再优雅地甩了一下他那头飘逸的头发。他的眼睛深邃的黑色，从他的眼睛中艾雪看出了与他那浮夸的外表并不相称的睿智。

这个家伙绝非一般人物，艾雪暗自对自己说道。

“在下阿尔希德·马尔加拉斯，非常荣幸能够一睹公主的芳容。”男子潇洒地向艾雪单膝跪下，托起了艾雪的右手，并在手背上轻轻地吻了一下。

“哇！”潘妮罗从没见过贵族间的吻手礼，这个男子大胆的行为把她吓了一跳。巴尔福雷也一脸敌意地看着这个纨绔子弟，如此轻浮的家伙必定不是什么好鸟。

“没想到达尔玛斯卡的沙漠中却盛开着如此娇美的一朵鲜花，能够见公主一面，在下真是三生有幸。”面对阿尔希德的甜言蜜语，艾雪和拉萨不禁相视苦笑了一下，不知道该说这个男子是具有贵族气质，还是说他脸皮厚。

“阿尔克迪亚的拉萨，罗扎利亚的阿尔希德，他们的梦都是没有战争的梦。如果两个帝国联手的话，那么伊瓦利斯就会焕然一新。”大僧正说道。

“不过这些都是梦话罢了，事实上现在可是处于战争中哦。”阿尔希德耸了耸肩对大僧正说道，这个自以为是的男子即使面对大僧正也并没有改变自己傲慢的态度。

“听说叫我来是为了防止战争的发生，只要我继承了王位，发表达尔玛斯卡王国复国的宣言，然后再宣布与帝国缔结友好关系就可以了。现在你叫我放弃，那是什么意思？”艾雪向阿尔希德问道。

“只要公主一句话，那么义勇军就不会行动，但这样一来我们罗扎利亚就失去了大义的名分，如此一来情况可能就会发生改变了。你原本在两年前就已经去世了，但如果你依旧还活着这件事情传出去的话势必会让事态更加恶化。”

“你的意思是我没有能力了？”对于阿尔希德的话，艾雪非常不满。

“不不不，这并不是你的错。”

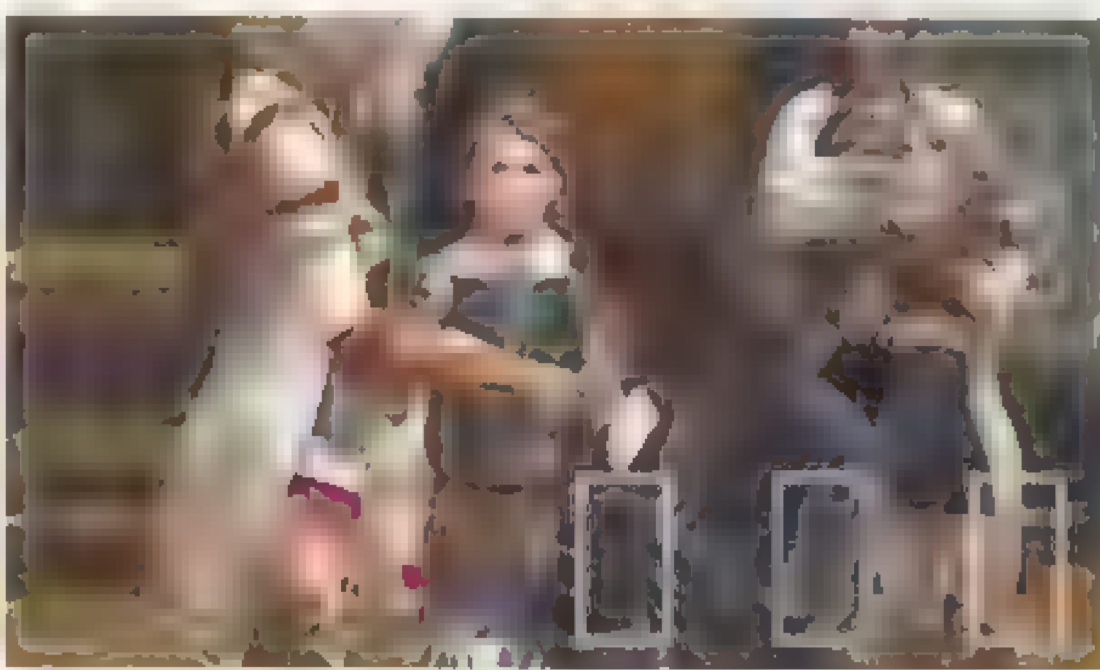
“那你这是什么意思？”就在刚才的一瞬间，艾雪看到阿尔希德的眼中那转瞬即逝的犀利。这提醒了艾雪，这个人毕竟是个王族，绝不是一个可以小看的角色。

“你们冷静一下。”见两人这种情况，拉萨赶紧出来打圆场，“只要艾雪殿下提出两国友好的条件，那么我会去说服皇帝陛下，如果陛下同意和平的解决方案的话……”

“古拉米斯皇帝已经去世了。”阿尔希德冷冷对拉萨说道，“被暗杀了。”

“你、你不是在开玩笑吧？”拉萨惊讶地看这阿尔希德，但此时阿尔希德的脸上却是一脸的严肃。

“假设公主殿下提出和平解决的方案，如果是古拉米斯皇帝的话，他是会优先考虑回避战争的问题。”阿尔希德没有再理会拉萨，他看着艾雪，刚才那副吊儿郎当的样子已经完全不见了，现在站在艾雪面前的是一个真正的罗扎利亚帝国王室成员，“但是，现在我们的对手是维因·索利德。对于你这个突然出现的公主，他一定会说你是冒牌货，他会挑动那些义勇军。你要知道，维因渴望战争，而且不巧的是，他还是个军事天才。”



“梦已经告诉我了。”大僧正对艾雪说道，“你的出现会带来战乱，维因将留名于历史。”

“帝国军队已经全军进入战斗准备阶段了。”阿尔希德从秘书那接过一张报告说道，“维因直属的西方军队已经进入临战状态，新建的第12舰队也出发了。现在等的是第1舰队与战舰奥丁的改装结束，但是凯尔昂派遣军的第2舰队已经填补了第8舰队的空缺。这也就是说，这是一支庞大的舰队。”看起来罗扎利亚的情报工作做得很到位。

“而且他还有破魔石这个王牌。”艾雪对大僧正说道，“大僧正猊下，王位继承的问题请您暂时先忘掉，没有力量的我即使作为公主也保护不了什么，只有得到了更强大的力量，我们才能重新开始。”

“你所梦到的是破魔石的力量吗？”大僧正向艾雪问道。

“是比破魔石还要强大的力量。”艾雪的回答非常坚定。

“你要用力量去挑战力量？”大僧正的眼睛终于睁开了，他凝视着艾雪的眼睛，一脸的严肃，“你这真像是人类的话啊。”

“我是霸王的后裔。”

“如果这样的话，那么你就去寻找兰斯沃尔遗留下来的另一个力量吧！”

“有这种东西？”大僧正的话让艾雪吃惊不小。作为霸王的后裔，她居然从未听说过兰斯沃尔还有另一个拥有强大力量的东西。

“你穿过帕拉米纳大峡谷去米利亚姆遗迹，在那里沉睡着当年兰斯沃尔委托给大僧正的东西——能够切断破魔石的‘霸王之剑’。”

“能够打碎支持他霸业的破魔石的力量，为什么不托付给他的子孙呢？”艾雪问道。

“如果你拿到剑之后还无法领悟的话，那么复兴王国的梦终将只是一场梦……我的梦终于也要醒了。”大僧正长叹了一声，该来的终将会来，是无法逃避的，也许这就是命运吧。

“拉萨殿下……”潘妮罗看着一脸茫然的拉萨不知道该如何是好，她很清楚这种失去亲人的痛苦。

“先让他冷静一下，这里有我就行了。”阿尔希德笑着对潘妮罗说道。潘妮罗看了阿尔希德一眼，虽然这个男人外表很轻浮，但她能感觉到他是一个靠得住的人。

“那么拉萨殿下就拜托你了。”潘妮罗向阿尔希德敬了一个礼后离开了神庙。阿尔希德向拉萨看了一眼，叹了口气。

众人按照大僧正的指示来到了米利亚姆遗迹，当打开遗迹的大门时，艾雪还有些忐忑不安，她似乎开始怀疑起大僧正的话来。但当她来到遗迹的最深处，在那个闪烁着蓝色光辉的祭坛上看到那把褐色的剑时，她才意识到这一切都是真的。忽然，艾雪手中的晓之碎片发出了微微的光芒，似乎是与那把霸王之剑相呼应一般。忽然，祭坛的光消失了，那把剑缓缓地从祭坛上飘了出来。艾雪接住了霸王之剑，但剑的重量几乎让她拿不稳，费了好大的劲她才将剑拿了起来。

"这个剑真的能破坏破魔石？不如用晓之碎片试试吧。"梵建议道。

"难得你能提出一个好建议。"巴尔福雷打趣地说道，"反正晓之碎片已经没用了，试一下。"

艾雪将晓之碎片放在了地上，这时碎片再次发出了微微的蓝光，就像是在惧怕那把剑一般。艾雪深深地吸了口气，忽然，她再次看到了拉斯拉的幻影。拉斯拉依旧是面带着微笑，他向艾雪摇了摇头，但艾雪还是将剑劈了下去。剑并没有将碎片劈碎，它停在了碎片的旁边。艾雪直到最后还是没有将碎片破坏掉，但碎片上的魔雾却消失了。

"嗯，这把剑能战胜破魔石。"艾雪收起了剑说道。

"等你打中了再说吧。"巴尔福雷无奈地耸了耸肩。

"你又见到那个人了？"看着艾雪有些无神的样子，梵问道。艾雪点了点头，"我……什么都没看到，也没看到哥哥，什么都没有……"

当众人走出遗迹的时候，一艘巨大的飞空艇从他们的头上驶过，飞空艇上俨然印有帝国阿尔克迪亚的标志。

"快看！"忽然芙兰发出了惊呼。众人顺着她的手指指着的方向望去，神都所位于的那座高山正冒起了浓浓的黑烟。

"不好！"巴尔福雷第一个反应了过来——帝国的飞空艇既然已经能够飞到亚科特区域，那么神都必定有危险了。神都中并没有什么守卫，更多的都是些僧侣，虽然他们拥有强大的魔法，但还不至于能与帝国对抗。

当所有人赶到神都时眼前已经是一片狼藉，到处都有被破坏的痕迹，受伤的人躺在地上发出痛苦的呻吟，僧侣们正在救助伤员。

"大僧正！"梵推开了那扇已经有些裂痕的门，虽然他已经有心理准备，但当他看到神庙中的情形时还是不禁吸了口凉气。比起外面，神庙中似乎受到的破坏更加严重，地上躺着许多帝国士兵与僧侣的尸体。一个穿着黑色铠甲的人正站在祭坛的正中央，而大僧正已经倒在了他的脚下。他戴着一个三角形的头盔，头盔将他的脸完全遮住，他的披风上印有一个裁判的标记，这个人就是帝国五裁判长之一的贝尔加。

"哦？原来是亡国的公主啊。为了向帝国复仇，你去找霸王之剑了？"贝尔加看着冲在最前面的艾雪轻蔑地说道，他瞟了一眼躺在他脚下的大僧正，似乎是自言自语，又似乎是在对艾雪说，"这个老家伙不告诉我剑所在的地方。哼，这就是不相信人类的力量，只依赖神啊什么的人的下场！"

忽然，贝尔加的身体里散发出七彩的光彩，就像在海内魔石矿里见到缪琳时的一模一样。

"这家伙已经被石头的力量控制了！"芙兰说道。

"哼，人造破魔石是人类的力量，只有敢于向众神挑战的人才能靠自己的智慧创造出人类的兵器，这才是适合真正的霸王的剑。像兰斯沃尔那种人，不过是个虚假的霸王罢了！看吧！真正的霸王之名将响彻整个伊瓦利斯，那个人会打破众神的意志，将历史重新夺回到人类的手上，那个人就是维因·索利德！那个人所建造的历史上不需要达尔玛斯卡这个名字。兰斯沃尔的后裔啊，你就消失在时代的黑暗中吧！"

"这家伙已经疯了。"贝尔加的狂态让所有人都意识到这一点，就跟缪琳失去心智一样。

"对于一个疯子我们应该怎么做？"巴尔福雷懒洋洋地问道。

"打！"梵话音未落就拔剑冲向了贝尔加。虽然贝尔加被破魔石所附身后力量极为强大，但毕竟双拳难敌众手，在众人的轮番进攻下最后还是败下了阵来。

"这个人身体里也有破魔石。"艾雪检查了一下贝尔加的尸体，虽然他死的时候身体中的魔雾散了出去，但残留的魔雾那不稳定的波动正好验证了之前大家的猜测。

"大僧正呢？"潘妮罗问道。艾雪看了一眼躺在地上的大僧正摇了摇头，他的双眼紧闭，看来已经死去了多时了。

"对了，拉萨殿下！"潘妮罗叫了起来，自从刚才进这间屋子就没见到拉萨的身影，难道……潘妮罗不敢再想下去了。



"他被加布拉斯带走了。"阿尔希德在秘书的搀扶下艰难地走了过来，显然，他也受伤不轻。

"那家伙也来了……"巴修听到加布拉斯的名字皱起了眉头。这个人的出现显然让事情复杂了许多，但他知道加布拉斯绝不会加害于拉萨，这也让他稍稍宽了下心。

"拉萨为了避免发生争执跟他走了，但是裁判长贝尔加却不知为何发了狂，他连自己的士兵也没放过。"阿尔希德稍稍喘了下气，"公主，本来我想让你逃亡到罗扎利亚，如果你希望那样，随时都可以告诉我。我国的军事部那帮家伙害怕维因，所以他们支持先制攻击。为了不让那帮老家伙随意发动战争，我希望公主能在暗中帮助我。"

"我拒绝。"艾雪的态度很坚决，"我还有事情必须去做，我要用霸王之剑破坏黄昏之碎片。"

"你知道石头在哪里吗？"阿尔希德问道。

"知道，在帝都阿尔克迪斯的德拉库洛亚研究室，帝国军的兵器开发部都是那里一手包办的，我带你们去。"巴尔福雷说道。

"那么阁下就在阁下的国家好好干吧。"艾雪对阿尔希德说道。

"好，彼此彼此，我非常期待公主的工作。"见艾雪执意如此，阿尔希德也不好勉强，"对了，拉萨殿下让我转告一句话，他说'即使国家不联手，但人还是可以做相同的梦的。'告辞。"

阿尔希德依旧是那么潇洒，他优雅地戴上了他那副黑色的眼镜，在秘书的搀扶下离开了神庙。

第十三章 黄昏与黎明

前往帝都是一个漫长的过程，中途不仅要避开帝国军的搜索还要注意路上有没有其他的突发事件。空中已经被帝国军控制了，时不时从空中驶过的飞空艇已经说明了一切。剩下的只能选择走陆路，这样一来速度未免慢了不少。

"好累。"梵喝下最后一滴水袋里的水无力地说道。

"坚持一下，前面那片海滩就有歇脚的地方。"巴尔福雷说道。

"少来！前几天你就说快到了，结果还要穿什么山洞，烦死了。少骗我！"

"呵呵，不骗你，主人公怎么会骗重要NPC呢？"



巴尔福雷满脸堆笑地说道，"骗你是小狗，对了，忘了你是猪。"

看着巴尔福雷像逗宠物一样地逗着梵，众人只能无奈地任之由之。说实话，在这紧张的深刻，难得的轻松也成了奢侈品，而笑容已经很少看到了。

"快看，我们到了。"巴尔福雷指着前面说道，梵正要对嘴，却发现眼前的沙滩上真的零星地搭着几个帐篷，还有小贩在这里叫卖。梵兴奋地拉着潘妮罗的手去路摊商店买东西去了，完全忘记了巴尔福雷所说的那句话的后半句。

"为什么要去帝都？"看了身旁的艾雪一眼，巴尔福雷问道。

"当然是封印破魔石。"

"封印？我看你是想把它夺回来吧，你想靠石头的力量复兴达尔玛斯卡，我说得对不对？"

"你的意思难道是说我心醉于力量，已经被破魔石控制了？"艾雪反问道。

"我认识那样一个人。他的眼中只有破魔石，对于其他事情都不闻不问，只会一个人在那里自言自语，说什么艾德斯、维内斯什么的。总之他的一切都是靠破魔石，不管是飞空艇还是兵器。"一提到那个人，巴尔福雷不免显得有些厌恶，"比如他还叫我去当裁判……"

"裁判？你以前是裁判吗？"这件事情艾雪倒是第一次听巴尔福雷提到，她从来没想过像巴尔福雷这样喜欢自由的人会去当一名死板的裁判。

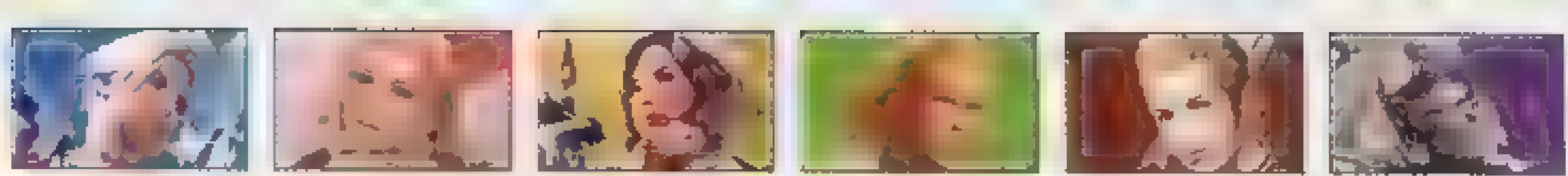
"呵呵，我也是有悲惨过去的人啊。"巴尔福雷苦笑了一下继续说道，"不过我很快就逃了，逃离了裁判的义务，也离开了那个人……希德鲁法斯·蒂姆·布南萨，德拉库洛亚研究所的希德博士。他的心已经被破魔石所夺走，已经变得不再是原来的他了……我的父亲也因此没了。我希望你不要像那个样子。"

艾雪听到巴尔福雷的话沉默了，开始她并不知道为什么这个男人会把这个秘密告诉她。他想表达什么？还是想看到什么？艾雪一点都不明白，但当巴尔福雷说出最后一句话时，她似乎明白了什么。

"我逃走了，不想再看到那个被石头迷惑了的人，我想，逃走了我就会变得自由了吧。但是我不知道黄昏之碎片是破魔石而向它出手，现在跟着你到了这里，结果我还是没能逃掉啊！"说到这里，巴尔福雷自嘲地笑了一下，"所以我想结束这一切，我不想被过去束缚了。"

"斩断过去就会获得自由……"巴尔福雷的话深深地触动了艾雪的心，她想到了拉斯拉，想到了那个原本是政治联姻的婚姻。她清楚地记得，那个清晨她对拉斯拉所说的那句话，"我会保护你。"

"我希望你的心不要被石头所束缚，公主殿下你可是很强的哦。"



"但愿吧……"

"巴尔福雷，你这个混蛋！为什么让我们走这该死的地道！"砍翻最后一个史莱姆后，梵的身上已经沾满了史莱姆那恶心的绿色液体，而巴尔福雷却事不关己似地擦着自己的爱枪。

"没办法，形势所逼嘛，你又不是不知道帝国那帮家伙有多狡猾，走地道才不危险。我这是在保住我们的小命，你不感谢我还骂我。啊，我的心受伤了。"

"住口！那为什么让我拼死拼活，你却在后面逍遥快乐！"

"哎呀呀，我的枪打史莱姆不行嘛。我这是给你表现的机会，免得别人说你是个毫无存在感的家伙。"

"你……"巴尔福雷那恶毒的话让梵气得说不出话来。自从巴尔福雷说这条地道能通往帝都进来之后就没遇到什么好事，不是差点被魔物砍死就是差点掉进陷阱，现在最让人恶心的是沾了一身史莱姆的黏液。

"不说了，我们到了。"巴尔福雷不再理会梵，将一处石墙踢开，一条简陋的街道出现在众人面前。这里就是帝都的外围了，但是与帝都的名号不相称的是这里的房屋极为简陋，这里的人的生活似乎也不是很好。一打听才知道，真正能到帝都去的只有政民，而非政民只能待在这个鸟不拉屎的地方。

"哟，这不是巴尔福雷嘛。"一个中年男子看到巴尔福雷高兴地向他打着招呼，但后者的表情显然像见到苍蝇一样地难看。

"这位是谁？"梵向巴尔福雷问道。

"旧识，他叫玖尔，一个小气的情报贩子。"巴尔福雷显得极为不耐烦。

"呵呵，小气的情报贩子也有起到重大作用的时候，比如，怎么上去。"玖尔看着位于平民区上面的帝都，似乎话中有话。

"少废话，多少钱。"

"不多不多，1500。"

"你吃人啊！"

"呵呵，那就算了。"

沉默。

"算了，给……梵，掏钱！"

"为什么是我！"

"不是你还有谁！"巴尔福雷怒道，梵只得从钱袋中掏出了硬币。

还别说，这个叫玖尔的情报贩子的确有一手，他叫走了守住通道的士兵，梵一行很轻松地就来到了帝都。一进帝都梵才感觉到这才是帝国应有的景象——高耸的大楼，现代化的设备，川流不息的人群，衣着华丽的绅士与贵妇人。

"梵，真没想到我们会到这里。"潘妮罗感叹道。是啊，原本梵只是潜入达尔玛斯卡王宫偷一颗不起眼的石头，但却发生了这么多事情，还牵扯到了国家的战争中，能够有这样境遇的人可能世上并没有多少人。

当众人靠近通往德拉库洛亚研究所的巴士站，却发现一队队表情紧张的士兵正在忙碌着。

"难道出什么事了？"梵向巴尔福雷问道。

"估计是，但这样能让我们更容易进去，跟我来。"巴尔福雷向所有人一招手，众人坐上了通往研究所的巴士。巴士在研究所门口停了下来，但令人奇怪的是研究所的门大大开着，里面却看不到一个人影。

"奇怪，这也太安静了。"巴尔福雷紧锁眉头自言自语地说道。

"呵呵，会不会我们运气太好了？"

"你可真乐观。"说实话，有时候巴尔福雷挺羡慕梵的那种豁达的性格。

"但大家还是要谨慎。"巴修提醒道。

"嗯。"巴尔福雷点了点头示意大家跟上自己，这



个研究所对他而言太熟悉不过了。

研究所内众多士兵的尸体说明了现在的情况极为微妙，看来是有人潜入到了研究所里。

"呼，终于到最上层了。"希德的研究室就在研究所最上层，一路通顺地坐电梯上来不免让梵减少了一些警戒。

"小心！"忽然巴修从一旁将梵撞开，接下了迎面砍来的双刀。

等梵从惊异中清醒过来巴修已与那个人过招了数十个回合。那是个光头的有些上了年纪的男人，漂亮的银色胡须错落有致地蓄在鬓角与下颚的胡须连成了一片。他的双刀挥舞得极为犀利，巴修不得不打起十二分的精神才能与他打成平手。

"抱歉，看来你们不是希德的手下。"那个男人架住了巴修的剑说道。巴修并没有向他下杀招，多以防御为主，男人很快就发现了这一点，也及时收手。

"呵呵，看来你就是那位先来的'客人'了。"巴修也笑着说道。

那个男人也笑了一下收起了双刀，他径自奔向了最上层，众人也跟着他来到了希德的研究室。来到研究室时，男人已与希德对峙上了。希德高高在上地站在高处，一脸嘲笑地看着下面那个男人。

"你想阻止我吗？你也不掂量一下自己到底有多少分量。别逞强了，想想你的年纪吧。"这时希德注意到男人身后的巴尔福雷以及所有人，他笑了一下，对巴尔福雷说道，"你们这帮空贼来干吗？"

"当然是来拿黄昏的碎片咯，就像空贼那样。"巴尔福雷说道。

"你想要那东西？真是无聊的家伙。啊？嗯？"希德对着身边的空气说着什么，仿佛他的身边有另外一个人，但在场的所有人都看不见，这样情况看上去非常诡异。

"你就是达尔玛斯卡的公主吧？"希德忽然对着艾雪说道，"你想试试吗？"

"你说什么？"希德话让艾雪觉得莫名其妙。

"哦，你说要试一下了！"希德高兴地手舞足蹈起来，就像是一个找到对手的小孩一样，"你想要石头的力量吗？"忽然希德变得极为严肃，他盯着艾雪，让艾雪觉得极为不舒服。

"别听他的，他只会利用你！"那个光头男人向艾雪喊道。

"呵呵。"希德打了一个响指，几个机械装置慢慢地向他身边靠拢，将他围了起来。

"大家小心，那跟贝尔加一样，是人造破魔石。"芙兰提醒道。

"连你也……连你也这样！"看到希德这个样子让巴尔福雷心痛不已，他咆哮着举起了手中的枪，瞄准了希德。

希德哼了一声，使出了破魔石的力量。他的机械装置在周围不时发射着破坏光线，这对众人造成了一些小小的麻烦，但由于有了之前与贝尔加战斗的经验，众人很快就制住了希德。

"机会！"光头男人见希德体力不支跪了下去，提起双刀就向他砍去，但这时希德身体的周围出现了一个蓝色的护罩，将那个男人弹了开去。

"还真花了些时间呢，维内斯。"希德又开始了自言自语，但这时大家发现在希德的背后出现了一个幻影。那个幻影与在海内魔石矿中缪琳身上出现的幻影一模一样，看来它就是希德所说的维内斯了。

"维内斯？这就是维内斯！"巴尔福雷惊讶地看着那个幻影。

"艾雪·巴纳尔冈·达尔玛斯卡，你会追求力量吗？你想得到破魔石吗？"希德的提问让艾雪无法回答，这让希德非常高兴，"呵呵，说中了吧。这才是霸王的后裔！那么你就去基尔维冈吧，在那里你也许会获得新的石头的眷顾。"

"你这话是什么意思？"艾雪问道。

"把历史重新夺回到人类的手上，我也会去基尔维冈，你们就来追我吧，空贼！"不知何时一架小型的飞艇从空中降下，希德抓住了扶手微笑着向众人道别。

"真是个胡来的家伙。"巴尔福雷望着希德渐渐消失的身影，无可奈何地说道。

"刚才真是抱歉。"那个中年男人将双刀收了起来，微笑着对艾雪说道，"你是达尔玛斯卡的公主吧？我是巴冯海姆的雷达斯，也是个空贼。"

经过残酷的肃清、元老院解体，维因·索利德全权掌握了整个帝国。帝国的国家机构虽然一时间有些混乱，但军队的士气反而变得高涨起来。裁判的统治、罗扎利亚帝国的威胁，使帝国的将士集结了起来。另一方面，我们义勇军在边境的空域囤积实力，为了即将到来的决战做好了一切准备，决定伊瓦利斯下一个时代的战斗已经迫在眉睫。

——哈尔姆·翁德尔4世《回忆录》第17章 黄昏与黎明





港町巴冯海姆，这里是即使为义勇军提供补给，但也不会与之共同战斗的都市。这里是空贼和海盗的聚集地，他们舍弃了自己的国家在这里建立了自己的城市。雷达斯将艾雪一行带回了自己的官邸，在这里他们得到了些许的休息，而翁德尔侯爵也来到了这里。

“大叔，难道真的要发生战争么？”艾雪担心地问道，就目前的局势，维埃尔巴与罗扎利亚的联军与阿尔克迪亚军队的正面交锋在所难免。

“嗯。”雷达斯也显得无可奈何，“侯爵必须与帝国做一个了断。他让你从利维亚桑里逃了出来，现在他已经处于与裁判对立的局面，事态已经严重到不能再忽悠过去的情况了。虽然我也希望不要发生战争，但一旦发生，那么双方就会不择手段了。”

“现在我们还是继续进行舰队的演习，如果我们有更强大的力量，那么我们就有与维因交涉的主动权了。”翁德尔侯爵说道。

“但是维因拥有破魔石，那可是能够毁灭利维亚桑的王牌啊，我认为他不会答应交涉的。”雷达斯说道。

“所以我才希望你能支援我们潜入帝都。正如你所说的，如果破魔石是强力的兵器，那么就请你一定要把它夺回来。”

“夜光之碎片，我可没答应你把它交给你哦。”

“如果没有破魔石，那么我就要靠别的力量了。”

“你难道想跟罗扎利亚军联手？”雷达斯问道。

“我们不能失败。”翁德尔侯爵的话很坚决，他不能允许失败，如果这次失败了，那么将永无翻身之日。

“不行，你们这样正中维因下怀。”巴修说道，“如果义勇军和罗扎利亚军一起出动的话，那么维因正好可以靠破魔石把你们一网打尽。”

“放心，石头在希德那儿，只要我们抓住他，然后用霸王之剑把破魔石破坏了就行了。时间紧迫，不要浪费，我们追希德去！”巴尔福雷吹了个口哨，不紧不慢地说道。

“基尔维冈……”说道这个名字，芙兰沉默了一下，“在维埃拉的古老歌谣里曾经提到过——遥远的时之彼岸，为凶猛的魔雾所守护，休眠的圣地基尔维冈，通往圣地的道路无人所知。”

“在亚科特·迪弗尔，位于哥尔摩亚大森林的深处，在幻妖之森某个魔雾非常混乱的地方。”雷达斯给了众人答案。

“哦，大叔貌似很熟悉嘛，不如你跟我们一起去？”巴尔福雷笑了一下，这个雷达斯让人捉摸不透，这更加引起了巴尔福雷对他的兴趣。

“不，我不相信希德的话，我从别的路去追。”

“哦，看来大叔你还有另外的想法啊。呵呵，你蛮熟悉他的嘛。”

“你还不是一样？”雷达斯向巴尔福雷笑了一下，这个笑容让巴尔福雷的心微微跳了一下，显然，雷达斯的话里还有另一个意思。难道他知道我是谁？巴尔福雷想到。不对，也许他跟我有相同的经历。呵呵，不管怎么说都是个有趣的家伙。想到这巴尔福雷不再问下去，两人心照不宣地点了点头，巴尔福雷很快离开了座位去准备要带的行李了。

“艾雪公主，请你老实回答我一个问题。”当屋子里只剩下艾雪时，雷达斯向艾雪问道，“如果希德的话是真的话，那么你也许会在基尔维冈得到新的破魔石……那么我想知道，你现在还想要石头吗？”

“我想要力量，但是我也有些害怕。真可笑，保护达尔玛斯卡我应该什么都不怕才对。”

“不要忘记纳布迪斯，我要说的只有这些。”

第十四章 不灭者

在雷达斯的指引下众人很快找到了圣地基尔维冈，这里的魔雾比外面要浓密，但这里的魔雾却透出一股寒气，给人的感觉就像是……就像是那个维内斯。圣地中到处都给人奇特的感觉，在这里甚至可以看到陨石大小的破魔石，这不仅让艾雪惊奇无比，也让她充满了希望。在圣地的最深处矗立着一座转移装置，上面用古代语刻着“此为通往不灭者之圆桌的惟一道路，其将引导选中之人。”艾雪小心地将手放在了装置的水晶上，忽然她觉得周围刮起了飓风，四周也变成白茫茫的一片，过了良久她慢慢睁开眼睛。她发现自己站在一个圆形的石台上，而这个石台居然是悬浮在空中的。

“大家呢？”这时艾雪忽然发现周围已经空无一人，只有她独自站在这个圆形的石台上。

“不用害怕，达尔玛斯卡的公主。”一个空灵的声音在艾雪的耳旁响起，这个声音就像是许多声音的集合体，有点像男性，但却似乎夹杂着女性的柔和。艾雪惊恐地望着石台的四周，但除了几座雕像外别无他物。

“我们奥丘利亚只选择了你。”几个灰色的幻影出现在了雕像的前面。他们没有实体，外形也各不相同，但当艾雪看到他们时第一个想到的却是维内斯，因为这些幻影的感觉与维内斯一模一样——冷漠，毫无生气。

“艾雪·巴纳尔冈·达尔玛斯卡，你那寻求力量的心将你带到了我们的圣地。现在你要去寻找沉睡在绝海之塔的‘天阳之茧’，那是所有破魔石之母，它是力量的源泉。霸王的遗产不过是从茧上切下来的一小块而已。”

“一小块就有那么强大的力量！”那些自称为奥丘利亚的生物的话让艾雪吃惊不小。如此一小块就有那么强的力量的话，那么作为破魔石之母的天阳之茧的力量简直不可想象。

“古往今来，我们拯救着伊瓦利斯。我们选择了兰斯沃尔，赐予了他剑。王用剑从天阳之茧上切下了三块破魔石，因此成为了霸王。继承其血脉的人啊，你注定将走向与你的先祖相同的道路。与兰斯沃尔签订的古老契约已经失去了力量，现在我们将与你签订新的契约，作为我们奥丘利亚的代行者，我们将赐予你新的契约之剑。”一把晶莹剔透的大剑出现在了艾雪的面前，它散发着冷彻的寒光，让人即使看上一眼也会觉得不寒而栗，“快去找到天阳之茧，切下破魔石，这样你才能得到与霸王相同的力量，讨伐维内斯。”

“维内斯……”艾雪此时肯定了之前的猜测，看来这些自称为煞起利用的存在与那个维内斯一定是一样的，“它和你们一样是奥丘利亚么？”

“它是异端者！”奥丘利亚们发出了怒吼，连周围的风也变得凌厉起来，几乎让艾雪站不稳，“破魔石只会赐予我们选中的人，但是维内斯却将它的秘密告诉了人类，做出了那些冒牌货！这种制造虚假的破魔石的家伙我们不会原谅它！拿着我们赐予的真正的破魔石，去给那个家伙灭亡的制裁吧！”

“灭亡？你是说……灭亡帝国？”不知为什么，当艾雪听到奥丘利亚说出这个词时感到了一丝恐惧，这时拉斯拉的幻影再次出现在了她的面前，他的目光还是那么温柔，他的笑容还是那么让人感到惬意。

“人类总是让历史疯狂，他们为自己短暂的生命而焦虑，为无聊的欲望所驱使，他们只会重复错误，最终走向灭亡。如果我们不灭的奥丘利亚不引导无知的人类，不给予惩罚的话，伊瓦利斯早已灭亡了。我们不灭者有纠正历史的义务，而被我们选中的人，则有给予扰乱历史的人惩罚的义务。公主啊，你就是被选中的人，去向夺取你国家的人复仇，成为救国的圣女，完成被选中的人的义务吧！”

艾雪用颤抖的手握住了那把水晶剑的剑柄，接受了这个新的契约。但不知为什么，她的心中却有种反抗的情绪，这样的情绪让她感到不安，同时也让她感到巨大的压力。

“艾雪！”梵叫着跑了过来，刚才的情况让人有些觉得不可思议，艾雪突然就从自己的眼前消失了，那些叫奥丘利亚的家伙的语气让人听了很不是滋味，“那些叫奥丘利亚的家伙到底是什么？怎么说出那样不知所云的命令？”

“你真的会按他们所说的去复仇么？”芙兰问道。

“我们只听到了声音，他们也许是跟神一样的存在，但我还是反对。即使是帝国，但让它毁灭也太说不过去了。”巴修对艾雪说道。

“对了，希德博士呢？他不是说会到这里来么？”潘妮罗向四周望了望没有发现希德的身影，事实上一进这片圣地，除了他们自己，就再也没感觉到有其他的人类进来的痕迹。

“是啊，也太慢了吧。”梵也觉得很奇怪。

“哼哼，我们还是发现得迟了，那家伙不会来了。”巴尔福雷忽然想到了什么，“我们中计了。大家想想德拉库洛亚的情形，他说想让艾雪得到石头，所以他谈到了基尔维冈，于是他让艾雪与奥丘利亚见面了。”

“但是如果我们得到了破魔石，那不就成为了帝国的障碍？”

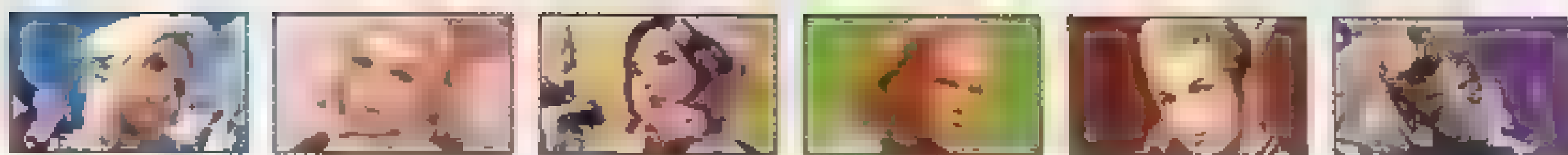
“也许他想看到两颗破魔石撞击在一起的情形吧，这也是他一直在思考的事情。”虽然巴尔福雷的语气有点像是开玩笑，但是这样的可能也并不是没有，毕竟希德是个沉迷于研究的人。

“那我们去找天阳之茧吧。”艾雪说道，但巴尔福雷却陷入了对自己父亲的回忆。

“那家伙说历史是人类所建造的，对于用奥丘利亚的石头来推动的历史那个人是绝对接受不了的，他……一直都在和维内斯对话，并不是变得精神有问题。”巴尔福雷将以前希德老是自言自语地一个人说话的情景与自己看到的稍作了一下对比，似乎看出了什么。

“我们应当与艾雪公主和解，并承认达尔玛斯卡





的独立。"拉萨向维因说道，"为了防止战争的发生，只能这样。"

"这场战争是有必要的。"维因不紧不慢地说道，如果是普通人他早就发火了，但提出建议的人是拉萨，所以维因并没有在意，"原本是她本身从心底里渴望战争吧？为了向我们国家复仇。"

"不，我不那么认为，艾雪殿下不是这样的人。"

"真幼稚。"维因不屑地哼了一声。

"为什么你就这么肯定？"对于哥哥的执迷不悟拉萨也非常焦急。

"那么好，加布拉斯，你怎么看？艾雪公主要的是和平还是战争啊？"维因向站在自己面前的裁判长问道。

"如果她想向我国复仇的话我会毫不犹豫地杀死她，这样如何？"加布拉斯的话很简洁，也很干脆。

"在下相信她，也相信你的眼睛，在下想在你身上赌一把，在下相信你。"

"遵命。"加布拉斯向拉萨行了一个礼后大步离开了会议室，而拉萨在看了自己的哥哥一眼后也径自离开了。等拉萨走出了房门，站在维因一旁一直没有发话的希德说道：

"你弟弟比想像中的还要天真。"希德啪地一声关上了手中的书说道。

"拉萨就别管了。"

"呵呵。嗯？什么事，维内斯？"希德笑了一下，忽然他似乎从维内斯那里听到了什么有趣的事情。不一会他满脸兴奋地对维因说道，"他们上钩了，奥丘利亚已经把剑赐予公主了。"

"不灭的众神所引导的守护正确历史的圣女，她会得到新的破魔石吧。"

"哼，奥丘利亚的石头，虽然力量大但无法控制也是白搭，反正不过是实验材料罢了。为了那个我们可进攻过两个国家啊，真要感谢那些牺牲的家伙。拜他们所赐，人造破魔石已经完成了，那可是优秀的实战兵器啊。维内斯，我算一个不错的弟子吧？"希德倒是并不在意艾雪是否与奥丘利亚有什么接触，作为一名科学家，他反而希望这样的事情发生，事实上这件事的发生也是因为他自己而导致的。希德像一个做了什么事而向父母邀功的孩子一样问着维内斯，维内斯渐渐在他面前露出了身影。

"我不过只是给你一些提示而已，完成那个是你们人类本身。"维内斯向希德赞道，"真不错，仅仅花了六年的时间，人类的热情果然可以超越想像与不可能。"

"人生苦短，我们不能像你们不灭者那样悠闲。"希德向自己的这位师长说道。

"的确，如果不前进，那么最终会一事无成。"维内斯对维因说道，"你的工作现在才开始，你要超越那些自以为是神的奥丘利亚的意识，将历史重新从他们手里夺回到人类手上。像那些只会龟缩在基尔维冈停留在不灭时刻的老顽固是没有资格引导历史的！维因，我会为你祈祷，希望你达到更高的一层。"

"我会达到的，我会达到一个适合我的地方的。"维因坚定地说道。

虽然在圣地没有见到希德，但艾雪还是知道了一些事情的真相以及希德的某些目的。利用霸王之剑破坏天阳之茧那么就不会有新的破魔石出现，这样一来连黄昏之碎片都会没用，但是这个方法虽然可行，但对人造的破魔石而言估计没什么用处。而用契约之剑切出一块新的破魔石用它与黄昏之碎片和人造破魔石抗衡虽然可行，但这样只会又回到以前的路子上，而且雷达斯也不允许这样的事情的发生。但不管怎样，现在找到绝海之塔是关键。据雷达斯的线报，前往纳尔德亚达大灯塔的调查船只遇到了意外，而原因则是那里有让机械失控的强大魔雾，将这些事情连在一起，足以证明了那个灯塔就是天阳之茧的所在地，而那座灯塔实际上就是那些不灭者所说的绝海之塔。

"但是那片海域是亚科特，我们要怎么去呢？"巴尔福雷问道。

"给。"雷达斯扔过来一颗红色的飞行石，"这是专门对应亚科特的飞空石，你把它装在你的飞空艇上吧。我的飞空艇是维埃尔巴造的，它不符合规格。"

"呵呵，德拉库洛亚的战利品？"巴尔福雷看了看手中的石头将它放进了自己的口袋中。

"公主殿下。"雷达斯对艾雪说道，"请让我跟你同行如何？"

"可以，但我希望你能告诉这是为什么？"

"死都纳布迪斯。"雷达斯的回答多多少少让艾雪有些意外。

"那是你的故乡吗？"艾雪问道。

"是一个让我不能忘记的地方。"

绝海之塔位于利德尔亚纳大瀑布的最边上，是一个非常难找到的地方，要不是有了新的飞空石，这里由于有亚科特地带还不知道该怎么进呢。一进塔众人就被这个宏伟的建筑所折服了，但艾雪却无心去看这些。她现在忐忑不安，心里的矛盾让她非常为难。

"啊，就快见到天阳之茧了。"随着一层层往上爬，离天阳之茧也越来越近。

"殿下真的想复仇？"巴修见艾雪一言不发地只顾着前进非常担心，""属下很理解在那次战争中失去重要的人的痛苦，但是请殿下不要这样。

"我们还不是一样。"梵和潘妮罗对试了一眼，深有感触地说道。

"但是死去的人的心已经不会跳动了，无论发生什么还是做什么。闭上眼睛浮现在脑海中的毕竟是幻影，一切都不会改变。"潘妮罗对梵说道。

"是啊，一切都不会改变。不管时间过了多久，但回过头去想想，那些幻影还是非常清晰的。"梵点了点头，同意潘妮罗的这个想法。

"过去就像这样束缚着人类。"

"看来我真的要斩断幻影寻找真正的道路了。"

终于，众人来到了塔的顶端。一个巨大的茧一样的物体被摆放在祭台上，它的周围有许多丝线状的东西，看上去就像是真的茧一样。

"兰斯沃尔王用这把剑切过茧，获得了力量。"拿起手中的霸王之剑，艾雪略有感触地说道。

"但是现在你要靠这把剑破坏茧。"梵说道。

"我说过不要说'你'这个词么？"当梵这么称呼艾雪时，艾雪总会这么说，但现在她已经不会生气了。艾雪拿出了霸王之剑与契约之剑，忽然一股强烈的气流出现在艾雪周围，这股气流甚至刮到了塔外，当气流消失的时候天阳之茧外面的那些丝已经不见了，露出茧的真正样子。

"拉斯拉殿下！"拉斯拉的幻影再次出现了，这次所有人都看到了这个幻影，他们惊呼着，甚至有些不相信这是真的。

"你想让我用破魔石毁灭帝国么？"看着拉斯拉伸出来的手，艾雪问道，但那个幻影却无法回答，"你真的希望破坏么？我的义务是复仇？"

"怎么还在犹豫不绝，那是赐予你的复仇之刃，用那把剑去报你的杀父之仇。"一个声音从塔外响起，从塔的阳台上，一个穿黑色铠甲，拿着双刀的人走了过来，这人正是阿尔克迪亚帝国裁判长加布拉斯，"不错，假扮成巴修杀死达尔玛斯卡王的人就是我，难道你不想报你的杀父之仇么？"

"你！"艾雪与梵同时叫了出来，加布拉斯杀死了达尔玛斯卡王，而梵的哥哥雷克斯则背上了叛徒的罪名，他们的痛苦全因此人而起。艾雪紧紧握住契约之剑，因为激动她的手都开始颤抖起来。

"不错不错，就这样，拿着武器来报仇吧！"加布拉斯说着提起刀就向艾雪砍了过去，但旁边窜出一个



人，将一刀挡了下来，这人却是雷达斯。

"曾经有一个裁判长，这个男人发动了从纳布拉迪亚抢来的夜光之碎片，将纳布迪斯毁灭了。他想知道破魔石的威力，所以接受了希德命令的实验。两年前，他发誓封印那危险的力量舍弃了裁判的铠甲与名字……"雷达斯仿佛在叙述着一个别人的故事般缓缓地说着。

"裁判泽库特！"

"哼，好久不见了，加布拉斯。"雷达斯对着加布拉斯笑了一下，看来雷达斯就是加布拉斯所说的那个泽库特了。雷达斯挥剑向加布拉斯砍去，但被却加布拉斯打倒在地。

"不管你怎么往前看，人类都不可能从过去逃避。"加布拉斯指着雷达斯对艾雪说道，"这个男人就是最好的证明。你还是按照以前那样去复仇吧，这也是死者的愿望。"

死者的愿望……艾雪看着拉斯拉的幻影，再看了看身边的梵，最后她终于作出了自己的决定：

"拉斯拉，我相信你！"艾雪举起了手中的契约之剑向那个幻影拦腰劈了过去，"你……你不是那样的人！"

幻影惊讶地看着艾雪，第一次发出了声音："艾雪·巴纳尔冈·达尔玛斯卡，你是利用破魔石引导正确历史的圣女……"这个声音艾雪再熟悉不过了，那些不灭者的声音无论是谁也会过耳不忘的。

"我不是什么圣女！"艾雪向拉斯拉的幻影疯狂地挥舞着契约之剑，直到那个幻影消失，"达尔玛斯卡在这么长的历史中一次都没有使用过黄昏之碎片，达尔玛斯卡是一个即使再苦也不会依赖那些石头的国家。我要夺回来的正是这样一个达尔玛斯卡！如果我依靠了石头的力量，那么我跟叛徒没什么区别。我会打碎天阳之茧，我会舍弃破魔石！"

"你不要力量了？"加布拉斯轻蔑地哼了一声，他觉得这个公主是否是脑子出了什么毛病，居然说出这样的昏话来，"那么亡国的屈辱怎么办？死去的那些人的仇恨怎么办？"

"不对，什么都不会改变，哥哥的仇恨不会消失，但是哥哥已经……已经不在了！"梵对加布拉斯说道。

"即使有力量，但过去也不会改变，所以这个东西对我而言已经没用了。"艾雪将晓之碎片扔到加布拉斯的面前。

"但是没有力量的人就没有未来，任何东西也保护不了！"

"那么就让我来保护。"巴修拦在了艾雪的面前，他盯着加布拉斯，那冷酷的目光让加布拉斯不禁打了一个寒颤。

"就凭你？你连兰迪斯和达尔玛斯卡都没保护好。我就教教你没有保护好应该保护的东西会有什么后果吧！"加布拉斯举起了双刀袭了过来，但巴修对他的招式太熟悉了，即使这么多年，他对加布拉斯的习惯、弱点以及一些破绽丝毫没有忘记。交手不到三十个回合，加布拉斯就败下了阵了。

"住手！太丢人了。"加布拉斯正要再次进攻时，身旁的一个中年男子的声音打断了他。那个中年男子的穿着依旧是那么华丽，整洁，头发以及胡须也永远都梳得干干净净。

"你还不明白吗？当你把剑对准公主的时候你就已经是背叛者了。"希德拣起了艾雪扔在地上的晓之碎

片一脸惋惜地说道，"你已经背叛了拉萨殿下的信任。现在我解除你拉萨殿下护卫的职务，你能滚多远就滚多远。"

"什么！"加布拉斯愤怒地攻向希德，但希德头也没抬直接就把他击飞了出去，他的身上散发着七彩的光芒，这个景象众人再熟悉不过了。

"看来这家伙也被附身了。"巴尔福雷说道。

"不不不，我和他是同志。"此时维内斯从希德的身体里显现了出来，希德得意地说道，"奥丘利亚将人类作为饵食，但与此同时传授人类力量。但我拒绝了它，我们第一次与那些家伙的石头背道而驰，第一次赢得了人类自由地运作历史的胜利。"

"为了得到破魔石，难道就要夺取达尔玛斯卡的自由！"艾雪厉声说道，"我不会把破魔石交给你，我会毁掉天阳之茧。"

"哦？貌似没破坏嘛。"一瞬间希德不知道用什么方法瞬移到了天阳之茧的前面，行动之迅速让人叹为观止，"不过封印倒是给我解开了。可不要使用奥丘利亚的剑哦，这样会失去积蓄在茧里面的魔雾哦。用的应该是这个！来吧，维内斯！"

希德从怀里掏出三颗石头向空中抛去，在维内斯的作用下，它们发出了夺目的光彩。

"破魔石啊，天阳之茧啊，现在就让你使放出所有的魔雾吧！让天地的魔雾都吞噬掉巴哈姆特吧！"希德陶醉在这片光芒之中，他的举动也越发疯狂，"看，这是光的狼烟！这是无视神的意识将历史夺回人间的呐叫！"

"那不过是人造破魔石罢了，难道你仿造了一个奥丘利亚的石头你就能说自己是神了？"巴尔福雷反问道。

"把神当成跳板有什么错？你太让我失望了，即使现在也没有逃掉，事到如今又回到我面前了。来吧，法姆兰，让你尝尝我的石头的力量！"

希德疯狂地叫嚷着，他拿出了自己的武器，这次大家不能再轻视他，有了人造破魔石，希德的力量成几何数地增长。但他还是败了，败在了自己的儿子手上。

"你……"看到希德双脚一软跪在地上，巴尔福雷还是不忍，当他正要过去的时候维内斯拦住了他。

"没关系……维内斯。"希德挣扎着站了起来，即使到最后，他都是个注意风度的人，"这六年来我很快乐。"

"应该是我谢谢你。"维内斯温柔地说道，就像是两个老友在聊天一样。

"你……"巴尔福雷忽然看到希德的身体渐渐变成透明，无数光点从他的身体中飞了出来。

"呵呵，别作出那副窝囊的表情。"看着自己的儿子，希德说道。

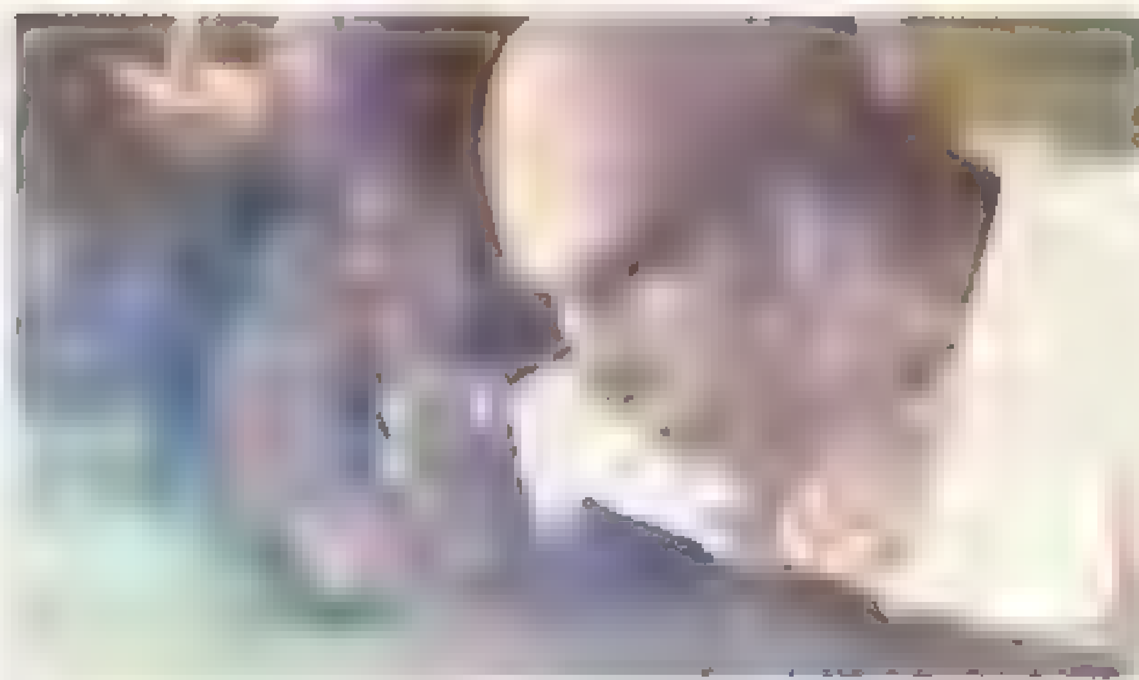
"你是个笨蛋。"看着渐渐消失的父亲，巴尔福雷低声地骂了一句，但却透露出无限的悲伤。

"芙兰！"潘妮罗的一声尖叫将众人从茫然中惊醒，芙兰痛苦地倒在地上。显然，这里的魔雾浓度已经超过了一定界限。天阳之茧此时释放出大量的魔雾，强大的气流几乎能将人吹飞。

"艾雪！剑！阻止茧！"梵拿起地上的契约之间向艾雪叫道，但魔雾的气流太强劲了，让人根本无法靠近它。

"你们快逃！"雷达斯拦在了艾雪的面前，"已经到界限了，复合崩坏已经开始了，这个破坏力可要比那个时候强上几千倍啊。"雷达斯忽然笑了起来，他拿过了艾雪手中的霸王之剑。

"这就算是我对纳布迪斯的赎罪吧！"雷达斯举起了霸王之剑砍向了天阳之茧，"哼，不要小看裁判长！"



随着天阳之茧的破坏，魔雾的气流向四周疯狂流窜，整个塔在这些气流的冲击下毁于一旦，而雷达斯则永远地消失在里面再也没有从里面出来。

雷达斯的牺牲让所有人的心情都变得沉重起来，当回到巴冯海姆的雷达斯官邸时，阿尔希德已经端坐在里面。他带来了一个并不好的消息——战争已经开始了。有一些义勇军的战舰在训练的时候无视命令私自脱离，在旧纳布拉迪亚空域与帝国军交战。但其实这些部队都是罗扎利亚方面的，他们一意孤行入侵帝国领域，从而挑起了战争。而翁德尔侯爵对此不能坐视不管，只得下令让主力舰队出击，而战场就在达尔玛斯卡。如果义勇军与帝国军的战斗陷入僵持阶段，那么罗扎利亚就会找个保护达尔玛斯卡的借口参战，这也正是他们的目的。但是，维因虽然失去了黄昏之碎片，但他还有另一张王牌——空中要塞巴哈姆特。天阳之茧暴走所散发的魔雾正好成为了巴哈姆特的动力，如果不是雷达斯阻止了茧的继续暴走，那么巴哈姆特还会再吸收数千倍的力量。现在所有人要做的事情说起来很简单，那就是阻止巴哈姆特，保护达尔玛斯卡。

终章 自由

帝国的舰队终于和罗扎利亚以及义勇军的联军正面交锋了，双方的战机在空中交错疾行，爆炸的火光将天空映成了血红的一片。帝国战舰的主炮由于有了破魔石的力量显得无坚不摧，联军逐渐失去了优势。

"后方发现未确认机体！"侦察员向翁德尔侯爵报告道。

"是我！我们现在正前往巴哈姆特阻止维因！"

"殿下！"显然，坐在那架飞空艇中的正是艾雪以及她的同伴们，"你这样太鲁莽了！殿下的职责是在战后。"

"但是就这样败了，战后就什么都没了！请掩护我们！"

但侯爵还是不想让艾雪冒险，他甚至下达命令阻止修特拉尔的前进。

"等一下！"梵一把抓过巴尔福雷那个会变声的步话机，将音频调到了拉萨的位置。

"我是拉萨·索利德，我跟艾雪殿下一起的，请放心，我会保护公主殿下的。"

"拉萨？"听到拉萨的声音，翁德尔侯爵又惊又喜，"我明白了，你们是把他当人质吧。"

"不，我们要一起与维因战斗。"艾雪说道。



"笨蛋，拉丝从来都不说'我'的，他都用'在下'，你以为人家一个王族会像你这么不懂礼貌么。"潘妮罗敲了一下梵的脑袋笑骂道。

凭借芙兰高超的驾驶技术，修特拉尔在炮火中灵活地穿梭着，很快他们就进入到了空中要塞巴哈姆特。此时的联合军已经改变了作战方式，他们利用灵活的战机发动了猛烈的攻击，这些战机成为了奇兵，让帝国军有些措手不及。

"这帮义勇军还很善战嘛。"芙兰赞道，"我们也别落后了。"

"当然，我们会赢的，艾雪可是女王陛下啊。"梵说道。

"女王！好厉害，不过成为女王那可有些累了。"潘妮罗似乎有些担心。

"到那个时候，名声大噪的可是将女王拐走的空贼哦。"巴尔福雷笑着说道，"不过艾雪有能力自己逃掉吧。"

"你真以为我有那么强？"巴尔福雷的话让艾雪一下子笑了出来。

"你不强也没关系。"

"既然我们一起来了。"

"那我们就要一起离开。"

巴修并没有理会那帮人，他的目光全部集中在了另一个方向。

"没想到你还活着。"巴修向那个身着黑色铠甲的男人说道。

"我可是裁判长！"加布拉斯大声说道，但之前的伤显然没有痊愈，他甚至需要费很大的力气才能站稳。

"但现在却跟一条狗一样。"巴修说道。

"这都是我向毁灭我故乡的帝国摇尾乞怜的报应。"加布拉斯的声音有些凄然，也透露出一丝无可奈何。

"别这样了，你不要小看自己。"

"你明白什么！"忽然加布拉斯指着巴修大骂道，"为什么！为什么没有保护好兰迪斯和达尔玛斯卡的你现在还没有失去自我！为什么！"

"因为我有我要保护的人，仅此而已。你站在这里，不也是一心想保护拉萨么？"

"住口，我的一切都被夺走了！我不会原谅抛弃故乡的你！现在我只有这一个想法。越想保护却越是保护不了，不对吗？"

"回答你这个问题，是我作为哥哥的职责。"见加布拉斯拔出了双刀，巴修也毫不犹豫地举起了手中的长剑，今天他想好好教训一下这个弟弟，让他好好清醒一下。

受了伤的加布拉斯显然不是巴修的对手，他甚至连剑都拿不稳，巴修很轻松地就战胜了他。

"这下你满足了吧？"加布拉斯再也支持不住，跪坐在了地上。

"这句话应该由我说才对，是不是，诺亚？"

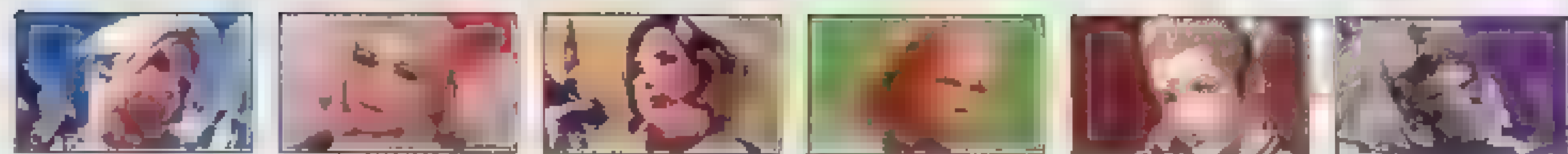
"呵呵，我已经没资格叫那个名字了。"加布拉斯摇了摇头，苦笑了一下。

"活下去，这就是你赎罪的方式。"

不能再浪费时间了，众人一起来到了巴哈姆特的中央控制室，这里只剩下了两人，一个是维因，而另一个则是与他对峙的拉萨。

"欢迎来到我的巴哈姆特，艾雪殿下，没能给你一个王室的欢迎方式让我深感抱歉。"维因很有绅士风度地向艾雪行了一个礼，忽然，他的表情变得严肃起来，对艾雪说道，"我想问你一个问题……你究竟是什么人？是亡国的复仇者，还是救国的圣女？"

"我哪个都不是。"艾雪朗声回答道，"我就是我，我只是想要自由而已。"



"呵呵，这样的女人不能背负国家的重任啊，你还是放弃达尔玛斯卡吧。"维因摆出了进攻的架势，他向拉萨瞟了一眼说道，"看好了，拉萨。你要记住，作为一个君王没有力量是多么痛苦。"

"在下，不，我讨厌这样！即使没有力量我也不会放弃的。"拉萨举起了手中的剑。

已经到了这个地步已经多说无益了，艾雪决定尽快与维因做了了断。虽然维因很强，但在众人的围攻下还是倒下了，拉萨关心哥哥正要跑过去，却被维因周围的一股雷电击中，倒在了地上。

"人造破魔石！"艾雪惊呼了一声，此时维因的身体散发出奇特的魔雾，并且开始变大，他的肌肉凸起，而那原本俊俏的脸也变得极为狰狞。

"这是我的朋友给我的遗产。"维因笑着说道，"加布拉斯，保护好拉萨殿下。"维因向蹒跚着几乎是用爬过来的加布拉斯说道。

"我会保护拉萨殿下。"加布拉斯举起了手中的刀，但他对准的目标却是维因。

"哼，你这条狗，就让死来让你赎罪吧。"

"正有此意。"说着加布拉斯加入到了队伍中。

发挥出人造破魔石力量的维因的确是强大了不少，但加布拉斯显然不是拉萨能够相比的，他的加入对维因造成了不小的麻烦。忽然，巴修向维因的腰部一剑刺了下去，为了躲开这一下维因不得不转过了身子，但就是这一下让加布拉斯抓住了目标。当维因看到他时为时已晚，加布拉斯已经冲到了维因的面前，他的刀狠狠地刺入了维因的身体。

"狗也是有它自己的意识的。"加布拉斯一字一句地对维因说道。

"滚！"维因一拳将加布拉斯击飞了出去，巴修赶紧过去将他抱了起来。

"呵呵，这就是我的赎罪。"看着巴修，加布拉斯这么多年第一次对他露出笑脸。

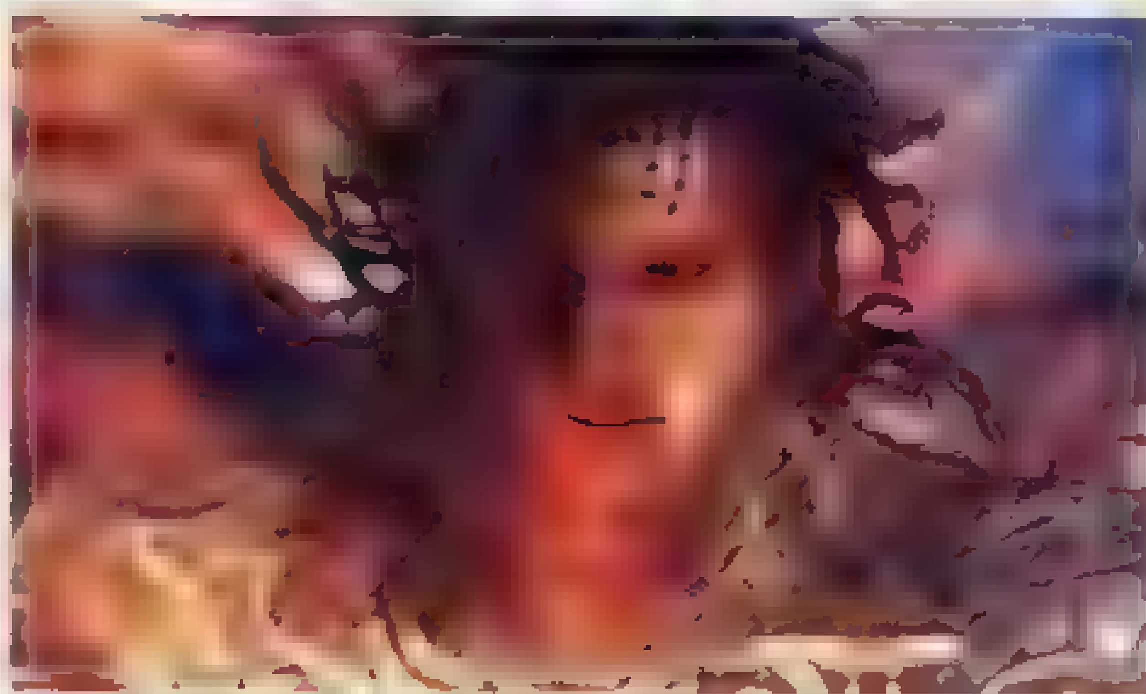
"别说话，休息一会。"巴修温柔地对加布拉斯说道，但丝毫没有注意维因召唤出来的几把无形剑已经飞向了自己。就在这千钧一发之际，拉萨挣扎着站了起来，他拿出了那颗人造破魔石，高举头顶。人造破魔石发出蓝色的光彩，那几把无形剑瞬间化为乌有，但人造破魔石也破碎了。

"呀！"见维因没有防备，梵忽然向他冲去将他打倒在地，但他正准备上前给几剑时，维内斯忽然出现挡在了梵的面前。

维因挣扎着走出了控制室，他步履蹒跚，看来不会支撑太久了。维内斯离开了梵来到他的面前。维因无可奈何地对维内斯说道："维内斯。看来我是成不了霸王了，你的愿望只能托付给其他人了。"

"不。"维内斯温柔地说道，"虽已经碎了，破魔石的历史已经结束，这个世界已经不需要不灭者了，我将和你一起看着你走下去。"

说着维内斯化为无数的光点，这些光点一颗颗渗入到维因的身体里，维因的身体开始产生巨大的变



化。他的身体似乎有了磁性，将飞空艇上钢铁都吸了过来，转瞬间维因就变成了一个全身布满钢铁，有一对巨大翅膀的怪物。

"让我们解脱他吧。"梵对艾雪说道。

"嗯。"艾雪点了点头。她知道，这个东西也许是她迄今为止面临的最强的对手。但是，即使是再强的对手，在一群有着信念的人的面前也不会再强大。随着艾雪的最后一剑，那个怪物化为了天空中的一丝火光。

"任务完成，走！"巴尔福雷提醒道。大家飞快地跑回了修特拉尔号，但新的问题又来了，此时修特拉尔的主引擎居然没燃料了。

"梵，你来开！芙兰，跟我到引擎室。"巴尔福雷将主舵交到了梵的手上。虽然巴尔福雷教了他许多飞行知识，但他却从未驾驶过飞空艇，一上来就是在着最危急的时候，这让梵吓了一跳。

"快看！巴哈姆特的主引擎也停止了！"艾雪惊叫道。

"听着，修特拉尔的主引擎一启动你就出发，就跟我平时教你的一样，你能行的！"

"潘妮罗，你要注意巴哈姆特的飞空石的干扰，你能控制好修特拉尔的感情的。"芙兰向坐在控制席的潘妮罗叮嘱道。

"拉萨殿下就拜托你了。"被抬上修特拉尔号的加布拉斯向巴修嘱咐道，"如果现在索利德家毁灭的话帝国就会崩溃，战乱就会向内战扩散，拉萨殿下是最后的希望。帝国上下并不是一条心，请你一定要保护好他，这也是为了达尔玛斯卡。"

"我知道了。"巴修握住加布拉斯的手轻声说道。

"对不起……哥哥。"看着弟弟渐渐闭上的眼睛，巴修忽然发现，他脸颊上不知何时已经沾满了泪水。

"动力恢复了！"密切注视着动力仪的潘妮罗忽然大叫一声，"梵，出发！"

"嗯！"梵驾驶着修特拉尔离开了巴哈姆特，而随时观察着他们的翁德尔侯爵见巴哈姆特陷落立刻下达命令歼灭帝国的舰队。

"停止攻击！我是裁判长加布拉斯！"修特拉尔号上发出的电波传到战场上的各个角落，巴修利用变声步话机向战场上所有人说道，"通告阿尔克迪亚军全部战舰，战争已经结束了！我军已与达尔玛斯卡王国艾雪·巴纳尔冈·达尔玛斯卡公主达成了停战协议。"

"在下是拉萨·法尔纳斯·索利德。"拉萨接过巴修的步话机说道，"在下的兄长维因已经光荣战死，从现在开始所有舰队由我指挥。"

"裁判长加布拉斯与拉萨·索利德的话都是实话，请大家停止战斗，战争已经结束，我们已经……自由了！"艾雪的话消除了翁德尔侯爵的疑虑，他立刻下令停止进攻。但现在有一个更严重的问题，由于巴哈姆特的动力没有恢复，它会坠落到地面的拉巴纳斯塔市内，现在城市的防护罩已经支撑不了多久了。

"侯爵阁下！亚历山大来电！"

"接通！"

"这里是阿尔克迪亚军达尔玛斯卡方面第12舰队旗舰亚历山大，我是裁判长加尔加巴斯，我们将阻止巴哈姆特的下落，请攻击我们在冲撞巴哈姆特后的碎片。"

"哟，现在是不是流行自杀啊。"忽然一个声音通过通讯器传到了所有人的战舰上。

"巴尔福雷！"艾雪惊讶地叫起来

"巴尔福雷，你在哪儿！"梵也急忙问道。

"呵呵，小子，看来你逃出去了啊。修特拉尔是艘不错的飞空艇吧。"

"巴尔福雷，你在干什么！"只能听到声音但却见不到人，连翁德尔侯爵也有些急了。

"我说大叔，你能不能阻止那个亚历山大的白痴裁判？我可是在这里拼命地修理主引擎啊。"

"你知道你到底在做什么吗？"通过无线装置，艾雪焦急地问道。

"公主殿下，请不用操心。你以为我是谁？我可是这个故事的主人公啊，主人公是绝对不会死的。"巴尔福雷虽然嘴巴上说不停，但手上也没闲着，他飞快地将动力能源换好，随着一声轰鸣，巴哈姆特的动力室再次运作了起来。

"成功了，芙兰！"巴尔福雷兴奋地叫起来，但他回过头来发现芙兰已经被掉下的钢筋砸倒在地。

"拜托了，巴尔福雷，赶快从巴哈姆特里出来！拜托。如果你死了，我……"

"呵呵，帅哥真是累啊，巴尔福雷。"芙兰虽然已经受伤，但她还是取笑了一下自己的搭档。

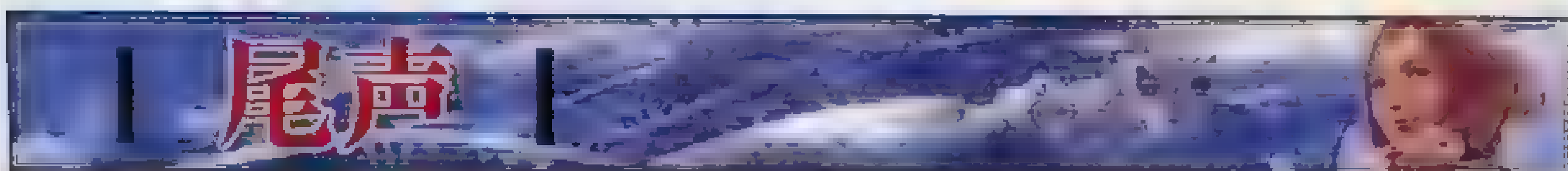
"你这个笨蛋。"巴尔福雷一把抱起了芙兰，但他没有注意到自己的脸居然红了。

"听好了，梵！"巴尔福雷大声叫道，"修特拉尔就先放你那儿了，我一定会回去拿的，如果有什么损伤我饶不了你！"

"嘿嘿，当然，当然，你放心。"梵笑着说道，他坚信巴尔福雷会回来的，毕竟空贼没了飞空艇，那就不是空贼了。

恢复了部分动力的巴哈姆特避开了拉巴纳斯塔，但是破坏严重的战舰最终还是呼啸着坠向了城外的沙漠。夹杂着公主的呼喊声，它终于完成了自己的使命。只是……

"那个暴力公主什么时候关心起那个痞子空贼来了？"梵不禁觉得有些奇怪，也许这个问题他很久都不会弄明白吧。



亲爱的拉萨

你好！

一年时间很快就过去了，拉巴纳斯塔也恢复了以前的样子，跟爸爸妈妈活着的时候一样。当然，失去的东西有很多，但是我希望忘掉过去，只看着未来。下个月就是艾雪的加冕仪式吧。啊，感觉艾雪离我们越来越远了，但那也没办法，毕竟人家是女王陛下嘛。(^_^)不过加冕仪式的时候能够见到你真是太高兴了。对了对了，巴修大叔还好么？为了伊瓦利斯的和平他代替加布拉斯大叔到你那里去了，原以为他会回到艾雪身边呢。她有她的立场和责任，所以没说什么，但一定很寂寞吧。啊，还有最重要的一件事忘记告诉你了。放在我们这里的修特拉尔号被偷了，好遗憾，我才当上修特拉尔的整备员呢。但是，毕竟是被它的真正主人拿走了，那也没办法啊。离加冕仪式还有足够的时间，梵说要去见你们两个，当然，我也跟他一起去。呵呵，这是我第一次做空贼呢。(\^o^/)

潘妮罗



End

抗日拳皇

文 真电玩

战场2006[真电玩TGB大师邀请赛]中日KOF对抗赛

illustration by:JOHN.WU designed by:MAG-CHAN
戰場 The Great Battle
[真电玩-TGB正阳KOF大师邀请赛]
时间:
2006.5.27-5.28
CHINA VS JAPAN
ZGA http://www.yaogan.com

自从我国参加斗剧以来，对外交流的步伐一直在稳步向前。期待与更多不同流派的玩家交流，和传说中的高手切磋一直是众多街机玩家的心愿。现在，我们不必再每年祈祷着斗剧了，因为我们拥有了属于自己的大赛！由真电玩(www.yaogan.com)赞助的“战场2006[真电玩TGB大师邀请赛]中日KOF对抗赛”将于5月27、28日在上海的正阳游戏举办！

2006年年初的时候，日韩之间举行了一场《KOF 98》的对抗赛。虽然这次对抗赛我们并没有参与，但是依然引起了中国格斗玩家的广泛关注。其中最突出的一个声音就是：什么时候中国也能举办国家级的KOF比赛呢？现在经过多方努力，战场2006[真电玩TGB大师邀请赛]中日KOF对抗赛终于确定了日程！而且这次邀请来的日本选手，都是在日本KOF界素有口碑，能够一起真刀真枪拼个痛快的好手。

比赛流程

时间	比赛
5月20日下午2点	中国代表预选赛，胜出的选手将代表中国参加之后的中日4V4对抗赛
5月27日下午1点	《KOF XI》单人淘汰赛，晚上《KOF XI》中日4V4对抗赛
5月28日下午1点	《KOF 98》单人淘汰赛，晚上《KOF 98》中日4V4对抗赛
赛制	全程三局二胜

报名方式

请点击http://www.zyclub.net进入论坛的“正阳活动发布区”。在置顶的“中国代表选拔赛报名专用帖”中进行网络报名。

希望各路玩家踊跃报名参加。

日方阵容 大御所、Dune、キャベツ、极限堂

日本选手资料

日本斗剧'03《KOF 2002》全国大赛冠军



职业 家庭式酒店

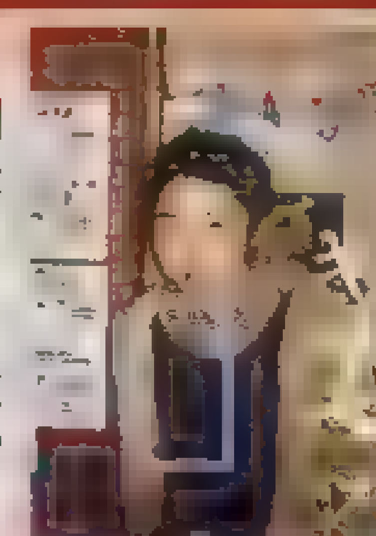
战绩 a.日本03斗剧KOF 2002全国大赛冠军
b.2004年7月19日[ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002]单打亚军
c.2005年3月20日[Duelling the KOF —Road to 2nd season— 决胜大会]KOF 98组冠军(队名：柏・大船友好条约)
d.2005年10月8日、9日[Duelling the KOF决胜大会]KOF 98组亚军(队友：ガンビ、山ちゃん)



职业 大学生

战绩 a.2004年5月30日[ザ・キング・オブ・ファイターズ'98、2002]合同大会冠军
b.2005年3月20日[Duelling the KOF —Road to 2nd season— 决胜大会]98组冠军(队名：柏・大船友好条约)
c.2005年12月13日[The 2nd P—CUP BY KOF大会]KOF 98组亚军(队友：BIG)

日本斗剧'05《KOF NW》全国大赛冠军



职业 暂无

战绩 日本斗剧'05KOF NW全国大赛冠军
b、2005年 0月9日[Duelling the KOF决胜大会]KOF 2002组 冠军(队友：お茶、ガンビ)

日本知名KOF玩家



职业 日本最畅销街机杂志《ARCADIA》的KOF编辑

战绩 a、2004年7月19日[ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002]单打季军
b、2005年9月19日第7回KOF 2002 PRB[棒と爪]冠军
c、2005年12月11日第2回P—CUP BY KOF XI冠军

灵魂能力教室

如风儿般飘动吧！塔利姆！



回想起拿到《灵魂能力3》的第一天，笔者马上兴致勃勃地打开机器，想将《灵魂能力2》时代笔者的最强主力角色塔利姆再次研究一番，作为萌的证据……但是，经过长达N小时的训练后，笔者有点失望。本作的塔利姆初上手时让人完全无法找到实战中的突破点。本着自我安慰的阿Q精神，笔者只好硬着头皮牵着塔利姆的粉嫩小手踏上实战的修罗场。所谓皇天不负有心人，本人比之前更失望了……《灵魂能力3》的塔利姆一改前作的大部分主力技，虽然三个风之构与一个背构均在前作中登场，但发动方法完全不同。因此，必须将其理解为全新的构。不过，工夫不负有心人，在经过几个月的修行后，笔者凭着爱与正义，勇气以及不灭的塔利姆情结，终于钻研出了一套自身也尚未彻底融会贯通，但自认为已几近攀登至华丽顶峰的打法，非常想与大家一起分享。还对塔利姆抱有希望的朋友们请随笔者一同进入以下《灵魂能力3》的塔利姆研究领域。

人物分析

塔利姆的缺点非常明显：没暴血、没速度、没距离、没判定、4个构还实在难用。但是她也仍然有两个不易为人发现的优点：主力技的确反小，以及招式衔接能力强。因此想要用好塔利姆，必须从这两个不算起眼的优点入手。因此，所有的配招都将围绕这4个构进行。

Wind Sault构

Wind Sault(以下简称WS)，直接启动为→B+K；Wind Leap(以下简称WL)，直接启动为←B+K；Wind Charmer(以下简称WC)，直接启动为↑B+K；背构简称BT。以下内容请朋友们务必熟记：

1．只能进入WS的招有：WS·A→、WS·K(此两招必须击中)；没有只能进入WL的招；只能进入WC的招有：↙A↓/↑、→A↓/↑、BT B↓/↑、B+K最速↓/↑；进入BT的招有：→B、↙BA、←A+B、↘A、→→[K]、←A[K]、←←K、WC AAB、WC A/B+G、→→A+B G、↗B(被防或击中)、AAB(被防或击中)。

2．可以进入WS与WL的招有：↓A+B→/←、→→A→/←、↓↓B→←、FC(蹲状态)↘BB→/←。

3．可以进入WS、WL、WC的招有：↖ ↑ ↗A · ← ，/↑、←←B→/←↓/↑、↙↙B ·，←/， ↑、AA→BA · ← ， ˆ。

WS的用法主要在于两方面：一是用于距离拉开的状况下进行的突袭或追击，比如在→→A(上段判定，发生时间17F)击中的状况下输入→A进行追击，注意此时若是输入→B+K则变为←/回中/→方向受身确定COMBO。不过对手以↓/↑受身回避后，塔利姆将陷入绝对不利的状态，慎用。在↘↘A(中段判定，发生时间17F，回避上段攻击)击中后也可以用来追击。试探性进攻时可以用WS·K进行最远距离的攻击，被防塔利姆回弹，风险一般，若命中可以追加WS·K或WS·A。对方非倒地状态被WS·A击中后，可以输入→继续以WS·A或者WS A+B进行确定追加攻击。在对手防范WS·A的情况下用WS·B+K就可以形成↓择，之后推荐追加↘↘A。另外一种用法就是在对手面前直接跳至对手身后，这个战术的好处是可以直接形成背构。推荐使用AA→BA→和↙↙B→进入这一战术，使用这两招进入WS时，对手会顾忌进入其余两个构的可能性，因此迷惑性大增。直接跳身后战术可以选择不出招或者WS·B，两者的分别在于控制落地后与对手保持的距离。

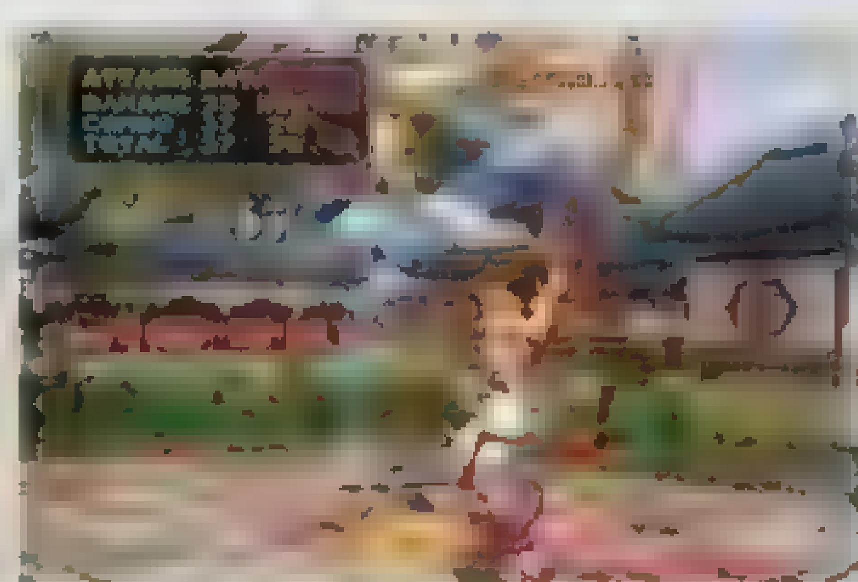
Wind Leap构

关于WL，朋友们只需记住3点：1．由于能进WL的招必定能进WS，因此此构无法主攻，几乎只能作为WS的辅助构存在。2．单发的时候，作为塔利姆的低性能后回避技存在，请在目测对手主力技的攻击距离、判定，并仔细把握对手的心理后再使用。3．进入WL之后，不管怎样都要出一招，不然就是跳回去送死；还有，不管出什么，都绝对不要出那个防御不能技。笔者可以很负责任的说，不可能会有人中这招，而且看见这招还不想捞你便宜的人也是不存在的。



Wind Charmer构

WC绝对是每个塔利姆使用者进得最多的构。侧闪避能力在顺着对手的刀向的同时，也能够闪避掉大部分纵斩。在这个主攻构中，笔者推荐所有的招式启动，但并不是说就可以毫无顾忌地进攻了。任何一个启动技，在没有击中的情况下强行进入WC，就是一个小确反。接下来分析下



进入WC要特别注意的几个情况：↙A不要乱用，的确是塔利姆的下段好技，之后追加WC·AAB也有稳定的伤害+RO效果，但是速度较慢，空发几乎没人吃，即使混在大量迷惑技中也只能偶尔击中反应一般的人，对付目押达人可以说几乎无效。AA→BA(发生时间13F)的判定为上上中上，CH也不会全中，好在AA和→BA之间可以适当延迟，增加了后两下的命中率。未命中的情况下推荐进入WS WL逃命，一旦命中最好立刻转入WC(这两种情况需要一定程度的预读)，这时塔利姆在帧数上持有优势，算到对方想出招可以用WC·AAB·CH三下全中并顺势转入背构；算到对手防御可以利用WC·A/B+G来破防并顺势转入背构；算到对手准备下蹲闪避WC·AAB和WC·A，B+G，就应该果断使用WC·A+B，之后确定追加BT·B，使对手进入可恢复眩晕状态，之后以A+B·A连打·B连打(注意被防有小确反)或者指令投又或者↙A+B来进行对手恢复与否、恢复时机点长短的三择，这也是塔利姆的主要伤害输出之一。WC·↓A太慢，基本不要想击中对手。WC·K最多只能用来偶尔迷惑对手。值得一提的是WC·BB，普通情况下是一中全中的中段技，固定伤害为30，不过被防小确反。延迟出第二个B可以转化为↓↘→B的动作，不过不能接续第一个B。但这招有个延迟的JF时间，可以出↓↘→B的动作来接续第一个B，之后追加↓↘→B、↘↘A、→A+B都有可观的伤害。

背构

背构中的固有招式有BT·A、BT·B、BT·B+K；BT·A是大范围上段横斩，一击倒地，无法追加。不过BT·A有个很难得的大优点，就是被防+4F！由于这个特性的存在，BT·A就成了背构里不可或缺，甚至说是负责维系塔利姆压制线的灵魂技！可以说是为了这招，笔者才能开发出了上文中的直接跳身后战术。不过因为BT·A是上段技，自然可以下蹲躲过，此时就需要利用BT·B来弥补，由于BT·B有不需CH直接造成可恢复眩晕状态的特性。配合上文提到的之后的主力二择，对手如果想蹲下，估计也得要一些勇气。BT·B+K是保持背构向身后小跳一步，可以用来缩短与对手的距离，不过没有攻击能力，还是不要频繁使用为好。但是以上三招都对快招没有威胁，因此这个时候最好依靠BT状态的↓A，就是在正常状态下的↓A来抢招，保证自己的安全。BT·↓K可以偶尔蹭个下段，不过也是有点偏慢的招，还好不至于可以随时目押的程度。面对死站防的对手时，取消背构改用指令投也是攻击手段之一。



▲塔利姆的→B为17F，但经过BT·A的加帧后，将香华15F的B打成CH。

总结

以上是塔利姆4个构的实战运用要点，在最后提一下塔利姆的推荐战术：跳跃游击、加帧连携。之所以八个字带上，是因为不渗透理解上面的东西，是不可能领会这八个字，而一旦理解透彻，这八个字也就不用笔者再去反复罗嗦了。

相关查询 更多相关的信息请登陆国内最大的剑魂论坛查看：http://www.soulcalibur.com.cn/bbs



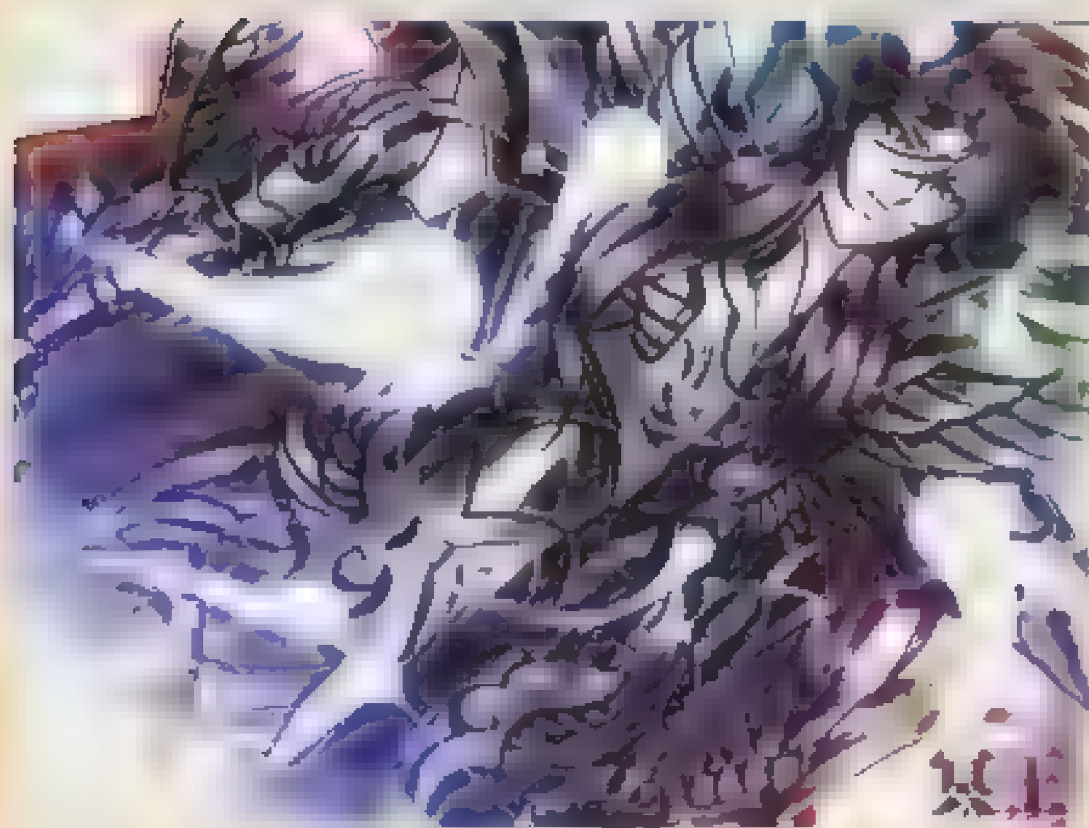
前几天放假时出去泡了一次温泉，感觉确实是轻松了很多，这两个月来的疲劳在那一刻仿佛一扫而空。在泡的时候不禁发出了下面的感慨：以后开会时如果都安排在温泉这里开那该有多好啊……话说回来似乎很久以前我也想过类似的事情，仿佛大概好像是"如果以后开会都安排在自助餐厅那里开该有多好啊"之类的吧……

《二十世纪少年》终于完结了，我本来以为自己最少还要再过一年才会等到这一天的。虽然还没有完整地看过最后一章，但从日本那边的评价来看的话，浦泽直树似乎又犯了自己的老毛病——虎头蛇尾。传闻明年浦泽还会再画一个"真・结局"来对本作进行补完，对于我个人来说倒是颇为期待的。但在此之前浦泽大神您还是好好去画《PLUTO》去吧，我等最新的篇章已经等得是望眼欲穿了……

栏目主持 卡伦

动漫情报站

《圣斗士星矢》全新连载震撼登场 "冥王神话"揭露243年前圣战真相



4月21日，车田正美在自己的官方网站上公布了一条震撼人心的消息：《圣斗士星矢》将会推出真正意义上的新作。消息一经传出便在广大动漫迷中引起了极大的轰动，而在4月27日发售的《周刊Champion》上，我们终于看到了这部神秘新作的真面目。

与许多人猜测的不同，本作并非是车田正美蓄谋已久的《天界篇》，而是相当于前传性质的《冥王神话》。熟悉《圣斗士星矢》的朋友都会知道，在243年前那场与冥王哈迪斯的圣战中，圣斗士付出了惨重的代价方才将冥王及108魔星封印了起来，存活下来的黄金圣斗士只有童虎和史昂两人而已，而《冥王神话》讲述的便是这场震天动地的圣战。像冥王哈迪斯、星矢的前世以及前十二黄金圣斗士都会在本作中登场。

在原作结尾青铜圣斗士与冥王的一战中，哈迪斯在看到星矢时曾惊讶地发觉自己曾在神话时代与其相遇过，不过新连载中对这个情节进行了修正，将"神话时代"变更为了"前世"。而哈迪斯在新连载中所说的另一句话语也点出了他与星矢前世的关系："二百四十多年前，天马座是我的朋友……"



4月27日刊登的篇章只不过是预告而已，真正的连载要到夏天才会正式登场。届时卡伦也会在第一时间为各位献上详细报道，敬请期待。

动画 《加德战记》最新情报公布

对于奇幻爱好者来说，《地海传奇》可算是一个震耳欲聋的名字。由美国女作家娥苏拉·勒瑰恩创作的这套奇幻系列小说在奇幻文学领域有着极高的地位，将近四十年来一直深受各年龄层读者的喜爱。《地海》系列小说已经被翻译成16种语言，总发行量数以百万计。而吉卜力工作室的最新剧场版动画，由宫崎骏之子宫崎吾朗执导的《加德战记》便是改编自《地海传奇》的第一部《地海巫师》。（从现在的情况来看，对原作的改动相当大）、很明显，宫崎骏是有意要让现在担任吉卜力美术馆馆长一职的儿子继承自己的事业。而据吉卜力总裁铃木敏夫所言，38岁的宫崎吾朗在速度上要远远超过宫崎骏。不过究竟他的水准能达到父亲的几成，还是等我们在今年七月看到《加德战记》后再行讨论吧。

STORY

人与龙曾是一体
人选择了地与海
龙选择了火与风
这个夏天，人与龙将合为一体……



栖居在西海的龙突然出现在了人类世界中，而灾厄也自此降临。作物枯竭，家畜暴毙，世界在一瞬间就失去了所有的秩序和平衡。为了查明灾厄的根源，伟大的巫师加德开始了旅行。途中，他与为了逃避心中来历不明的"影子"而舍弃祖国的亚力王子相遇了，两人一同来到了博得镇。这个热闹的都城里人贩子、麻药及假冒商品随处可见，可是人们的脸上却充满了失落。亚力偶然救下了一个叫缇尔的神秘少女，不过缇尔似乎并不信任自己面前的少年。

而在这笼罩世界的灾厄的背后，一位过去曾败在加德手下的大魔法师的身影渐渐显露了出来……





《死亡笔记》小说八月登场 动画及游戏计划传闻即将启动

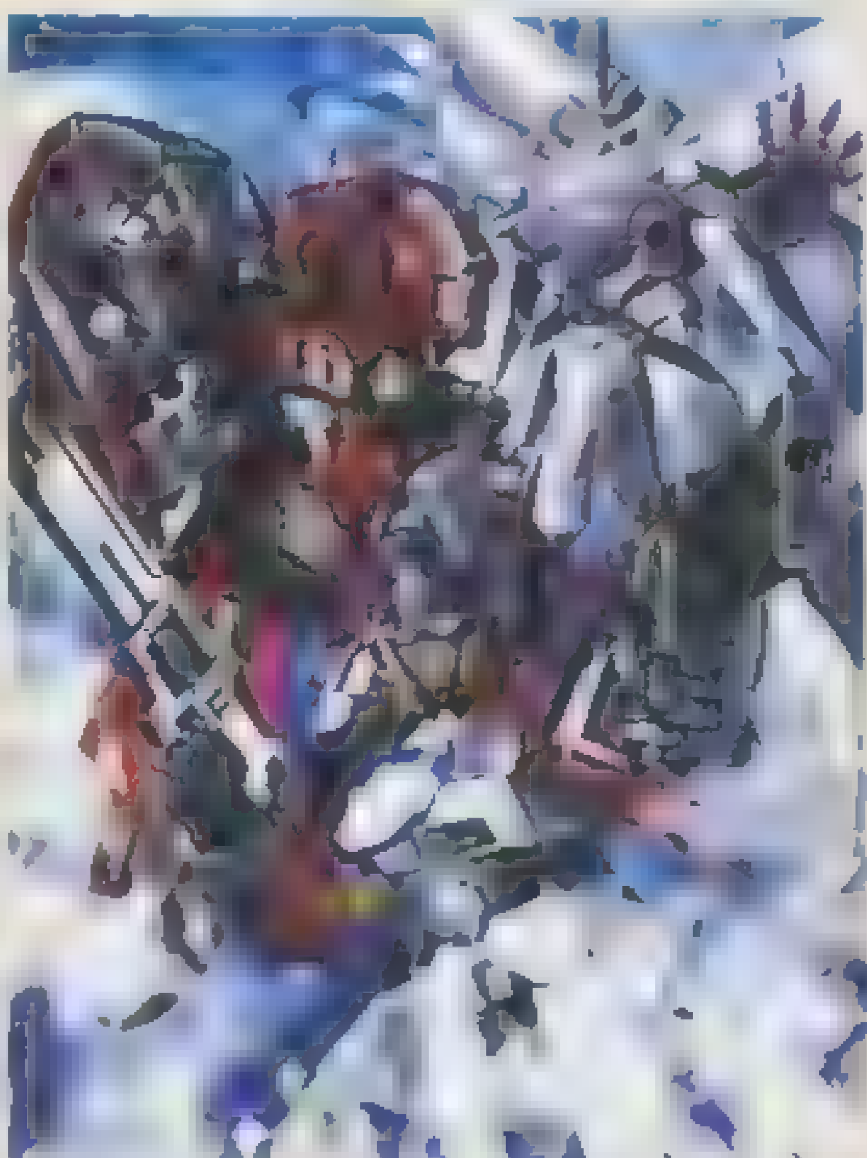
《死亡笔记》最近的消息可算是接二连三：真人电影版首部曲即将在六月放映，以《死亡笔记》为主的小畑健最新画集隆重登场，漫画版距离完结也是为之不远。此外，由日本著名新生代推理小说家西尾维新负责撰写的小说版《死亡笔记》也已经确定将于8月1日发售。

现年25岁的西尾维新在2002年凭借处女作《斩首循环——蓝色学者与戏言跟班》获得第23届梅菲斯特奖，他那轻松活泼的笔调以及独特的推理风格为他赢得了极高的人气，也许集英社正是看中了西野维新的FANS群与《死亡笔记》的读者群相差不远，才会选择由他来执笔小说版《死亡笔记》的吧。

另外，据不确定消息，将于5月24日发售的那一期《少年跳跃》上会公布《死亡笔记》TV版动画与游戏的情报。“游戏动漫园”也会在之后为各位做出追踪报道。

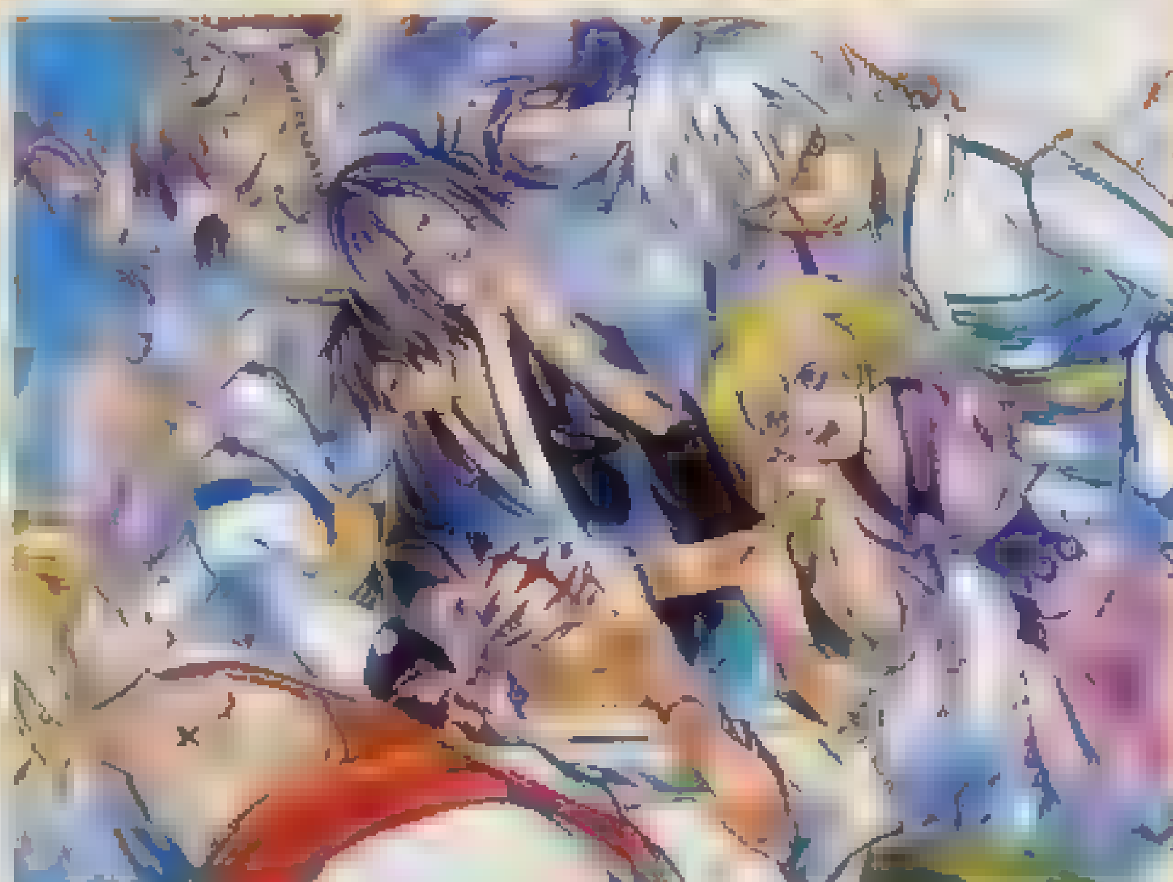
《机战OG》TV动画制作开始

不久前《超级机器人大战OG》PS2版的情报刚刚公布，现如今又传来了关于本作的另一则喜讯。继去年推出的OVA版动画之后，《超级机器人大战OG》也将于今年秋天改编为TV版动画。不过现如今剧情、集数等情报则一概未定。



去年发售的OVA版给人的感觉只能算得上是平平而已，作品并没有体现出热血机器人动画的精髓之所在，希望这部TV版能够在这个萝莉横行、萌系肆虐的乱世里重振超级机器人系动画的雄风！（当然，已经成为系列精髓的“某摇”最好还是保留吧……）

《鬼眼狂刀》宣告完结



虽然在1999年最初连载时，许多人都将上条明峰的《鬼眼狂刀》视为了《浪客剑心》的模仿作品，不过这位曾是高桥留美子助手的新锐漫画家还是走出了一条新路，令本作得到了不少漫画迷的拥护。尤其是前几年的动画版播出后，国内更是也多出了许多壬生京四郎、红虎、由夜等人的忠实FANS。

5月10日，在于那天发售的《周刊少年MAGAZINE》2006年第23号上，长达三百余回的《鬼眼狂刀》终于宣布正式完结。虽未大红大紫，但也算得上是善始善终，希望上条明峰能够在日后为我们带来更为精彩的作品吧。

经典赏析 花之庆次——云之彼方

原作 隆庆一郎
漫画 原哲夫

战国乱世，英杰辈出。这部漫画的主角，便是有着“战国第一倾奇者（游侠）”之称的前田庆次。

漫画以半史实的方式，讲述了前田庆次一生中最光辉的历程：收名马松风、死守末森城、义释左左成政、获钦赐游侠、结义直江兼续、远征北条氏……其中也穿插有“琉球之章”等虚构的原创故事。总之，这部漫画通篇以历史事件为主线，同时加入了大量的“戏说”成分，让人读来不时会产生意料之外却又情理之中的感受。



同一般的“RPG式”漫画不同，《花之庆次》并没有描述庆次幼年时期的成长历程。故事自天正十二年（1584年）前田庆次带兵救援好友末森城主奥村助右卫门开始，便向读者们展示出了一个完美的“风流游侠”前田庆次，而之后的发展也就顺理成章地成了庆次的个人SHOW。不过，大概是史记漫画的通病，漫画的整体结构略显松散，连贯性不强。但就作品创作的年代而言（1989年），这部白璧微瑕的经典之作足以归入“不能不看”之列。

（大概是原哲夫先生的《北斗神拳》太过出名的缘故，本作的台版翻译叫做《北斗游侠》……）

作为一个“无双”玩家，或许您会对“《战国无双》系列”中前田庆次那比吕小强更胜一筹的强悍有所质疑，然而我要告诉你——照比这部漫画，游戏中的庆次还远不够看。（当然，我不是指那与《北斗神拳》一脉相承的暴力断肢……）

在《花之庆次》中，前田庆次的强大并不仅仅体现在他的武力上（尤其是在原创高手迭出的后期），而是那能够征服所有人的人格魅力，这种魅力源于他的坦诚率直，他的举重若轻，他的刚正原则，他的桀骜不羁——以及，他对这一切的执著。可以说，这是一部专为男人而画的作品，而原哲夫先生那棱角分明的硬派画风则更是将男儿间的热血豪情发挥到了极致！

什么才是真正的男人？当你看过《花之庆次》之后，也许会找到一个新的答案。

（附录：部分小编对此漫画的评价）

GOUKI：神一样的作品！

D·S：是男人就去练八块腹肌！

卡伦：男人啊！男人！

一刀：标准的原哲夫式硬汉漫画！

雨滴：怕……



为游戏玩家推荐电影佳作

安静的小山

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn

说实在的，[illegible]是一个恐怖电影的爱好者，[illegible]此电影本身更恐怖（汗）所以每次都会在我并不认为怎么吓人的地方被吓到……因此，对于让FANS期待已久的《寂静岭》电影版，我觉得自己并没有太多的发言权。于是映画馆第一次请来"外援"，为各位介绍最不久前上映且表现不俗的《寂静岭》。正如文中所说，本片是游戏改编电影中的上乘之作，值得关注。应该说，作者还是遵循了影评的基本规则，没有透露任何的关键剧情，无论是看过或是未看过本片的读者，都可以放心阅读。

我们等你很久了……

呃，话说游戏改编电影的名声一向不太好。一款游戏改编电影上映之后，往往是电玩粉丝们大骂电影不够过瘾，背离了游戏的剧情（大多数时候电影的故事都和游戏原作没有什么太大联系），而电影发烧友则会怪罪编剧导演太迁就游戏玩家的需要，而忽视了电影自身的艺术追求，更多时候，是同时身兼游戏玩家和影迷的你，感觉被好莱坞活生生地弄得人格分裂……

不过各位玩家和影迷也不用太过失望，好莱坞从来就是一座垃圾金字塔，没有烂片垫底，也就没有奥斯卡的辉煌塔尖。电子游戏改编电影中最辉煌的成就无疑是安吉丽娜·朱丽演绎的《古墓丽影》第一部，全球三亿美元的票房说明了女版"印第安纳·琼斯"的冒险电影是常青类型片的佼佼者。

不过被改编成电影最多的类型，还是恐怖生存类。欧美惊悚解谜经典《鬼屋魔影》(Alone in the Dark)的电影版恶评如潮，好在后来Capcom的两部《生化危机》电影多少挽回了些颜面，总体虽然称不上出色，但至少僵尸丧犬的特效还做得非常到位……2005年的《毁灭战士》虽然改编自第一人称射击作品，但从电影类型上说，也更倾向于惊悚动作类，但老套的科幻冒险题材实在没有太多新意，表现十分黯淡。

终于，2006年又一部经典电子游戏作品被改编成了好莱坞类型片，那就是科乐美的心理悬念经典——《寂静岭》。

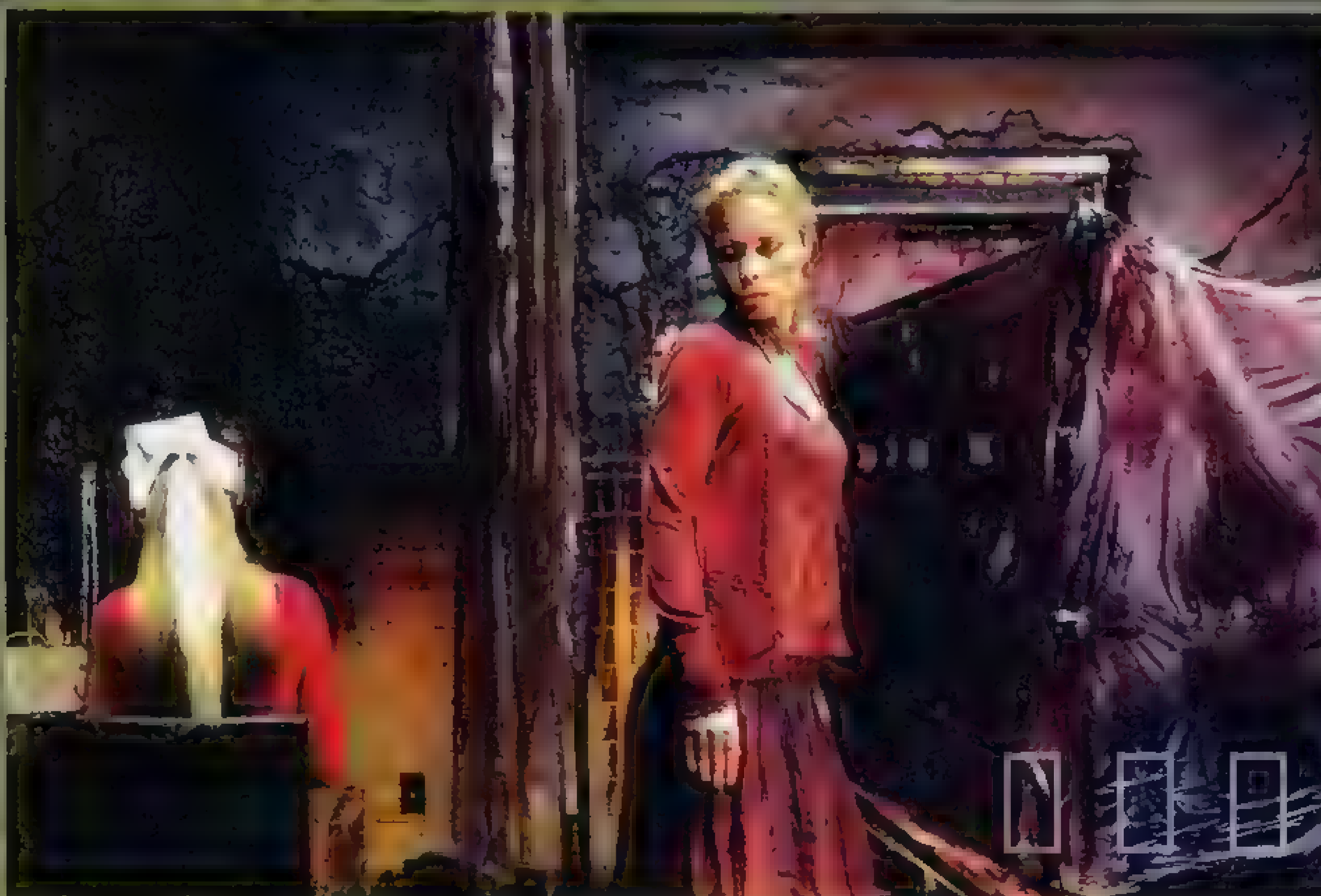
能够令各位玩家欣慰的是，电影版《寂静岭》的制作阵容是近年来游戏改编电影中最为强大的！电影版的第一女主角由澳籍女星瑞达·米切尔(Radha Mitchell)出演。可能一般观众对她的名字还不是太熟悉她，其实她出演过不少电影，如《狙击电话亭》(Phone Booth)、《火线救援》(Man On Fire)等，其中最为出色的表演是在2004年著名导演伍迪·艾伦的电影《双生美莲达》(Melinda And Melinda)中一人分饰两角，表现了同一个女主人公一悲一喜的两种境遇和结局，这部电影是那种典型的纽约知识分子电影，就是四五好友在餐馆里描述心目中的女主角会发生怎样的故事，随着不同人的讲述，女主角的人生也随之发生变化，是一曲探讨都市爱情的诙谐曲……最终，米切尔的表演准确地把握住了都市女性的敏感神经，演技获得了评论界的一致好评。这样一个经过伍迪·艾伦调教的女演员，来主演《寂静岭》这样强调主人公牵富"内心戏"的恐怖片，可以说再合适不过了。



一座为游戏改编电影挽回颜面的小山

[寂静岭] Silent Hill

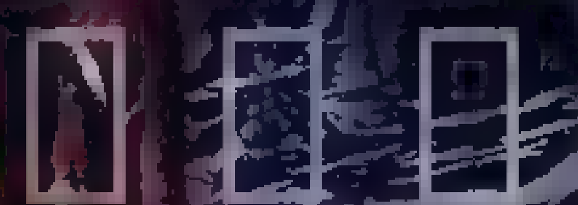
导演：克里斯多夫·甘斯 主演：瑞达·米切尔、肖恩·宾、艾丽斯·克里奇、黛博拉·安格、劳瑞·霍尔登
片长：127分钟 出品：索尼电影娱乐 上映时间：2006年4月21日

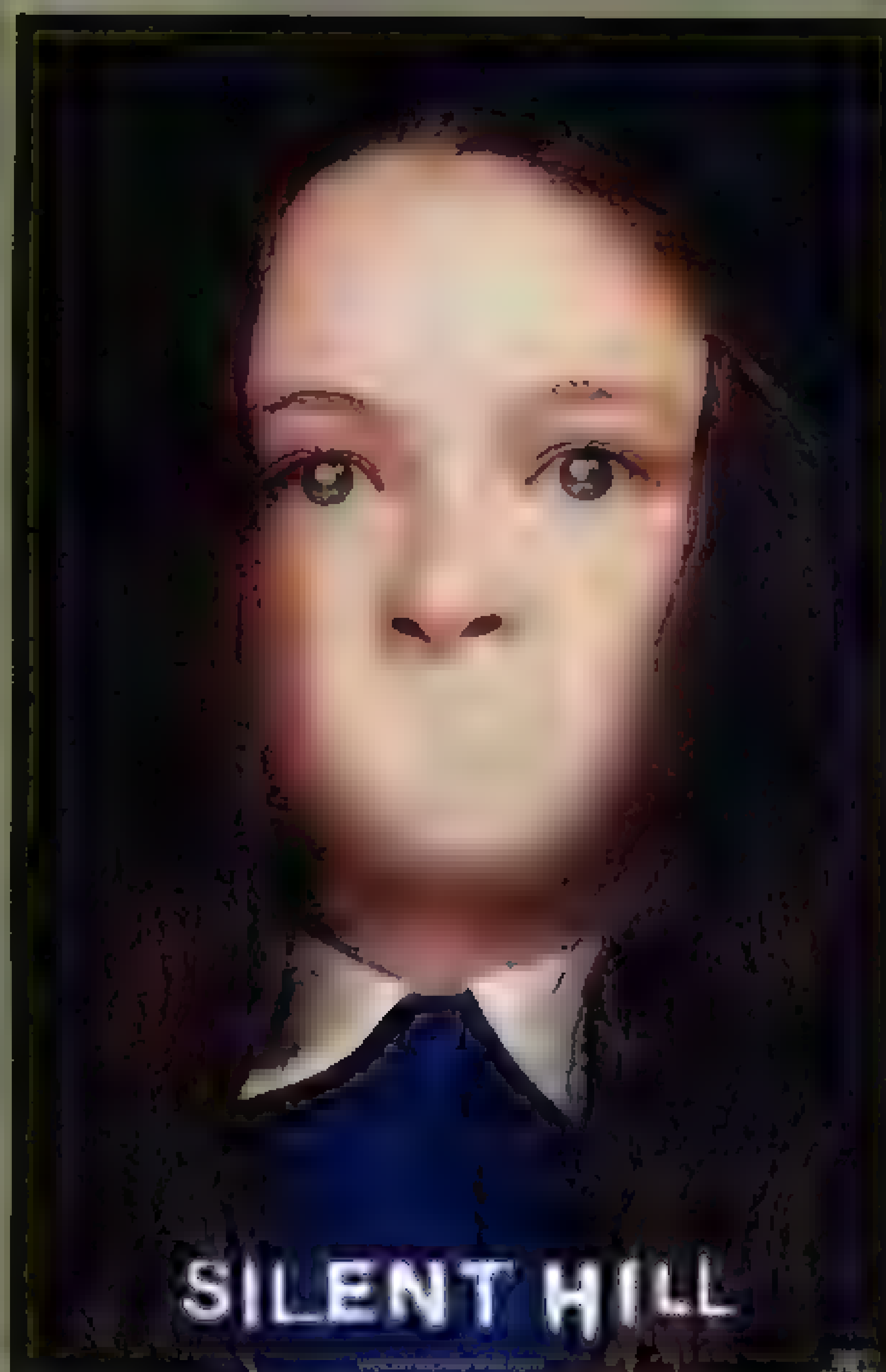


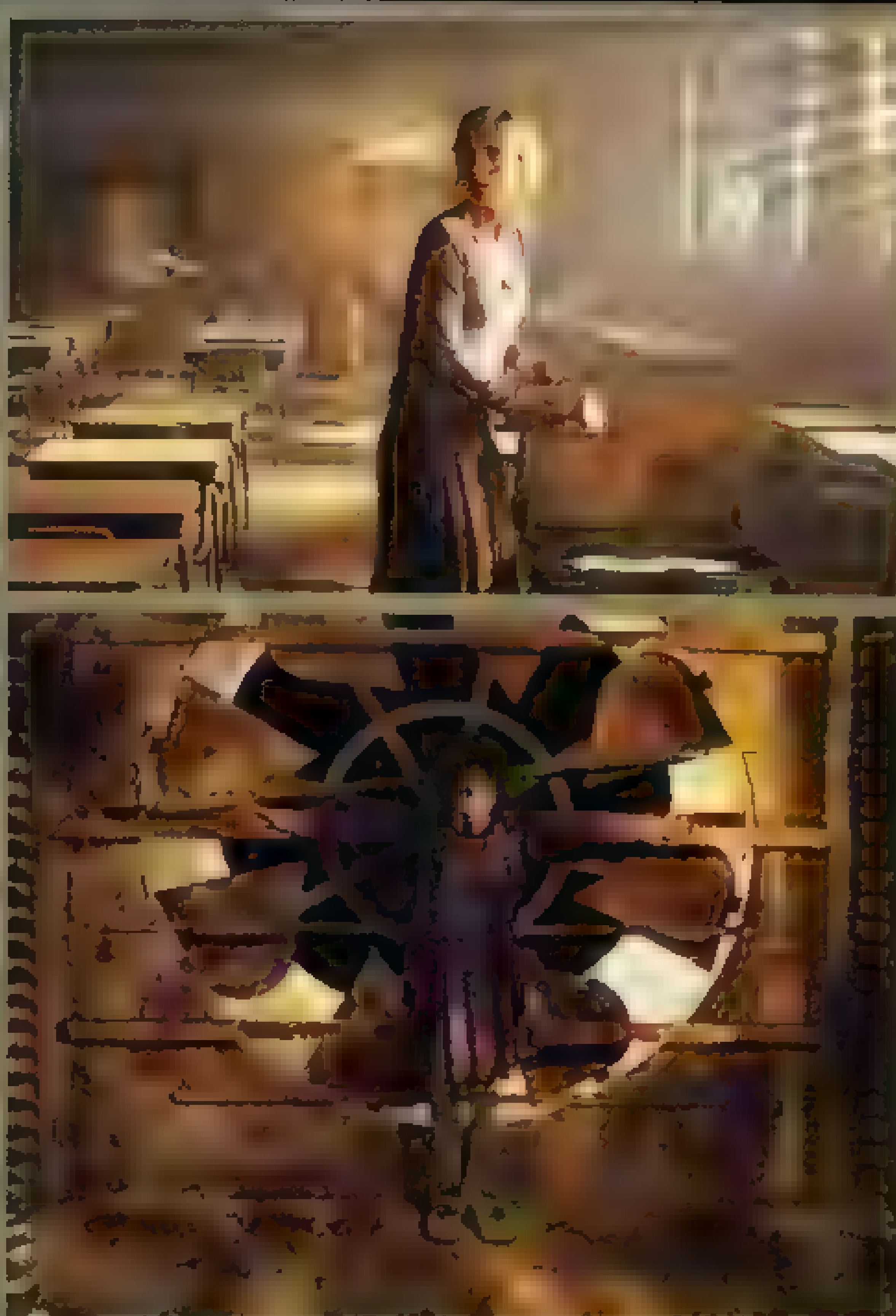
男演员方面，观众会认出的熟悉面孔有英国男演员肖恩·宾(Sean Bean)，他曾在奇幻史诗《指环王》(The Lord of the Rings)中出演博罗莫(Boromir)。

幕后班底方面，本片的导演是法国人克里斯多夫·甘斯(Christopher Gans)，他此前最为知名的作品是法国2001年的黑暗惊悚大片《狼族盟约》(Brotherhood of the Wolf)，相信看过的朋友一定不少吧，该作唯美精致的画面，阴暗而不失变化的光影效果和好莱坞的风格有明显区别，体现出纯正的欧洲电影学派的功底。应该承认，欧洲电影的节奏普遍要比好莱坞慢许多，不刻意突出技巧化的控制，但细细品来，更有一种朦胧的气氛之美——这或许正是一部以心理线索为主的神秘惊悚片需要的味道。

游戏改编电影作品最为人诟病的无疑就是剧本。此次操刀《寂静岭》剧本的是好莱坞资深编剧罗格·安瓦(Roger Avary)，他曾经和怪才导演昆汀·塔伦蒂诺共同撰写了1994年嘎纳金棕榈大奖电影《低俗小说》(Pulp Fiction)的剧本——而众所周知，《低俗小说》最令人印象深刻的就是滔滔不







绝的台词和奇妙的后现代叙事结构。在好莱坞敢于玩这种叙事游戏的编剧也可谓屈指可数。

为了保证惊悚类电影"重中之重"的视觉效果，本片的成本也不低，总投资5000万美元，这个数字在好莱坞已经是中高投资的作品了。影片的制作人也是操刀游戏改编电影的老手萨缪尔·哈迪达(Samuel Hadida)，他就是2002年电影版《生化危机》(Resident Evil)和续集《生化危机2：启示录》(Resident Evil 2：Apocalypse)的制片人。据说在做完《寂静岭》后，他还将继续把Capcom的另一部名作《鬼武者》(Onimusha)搬上银幕……

正是因为强大的制作班底，电影版《寂静岭》在2006年4月底上映首周就勇夺全美票房冠军，首映三日取得了2020万美元票房。这个成绩虽然不算高，但毕竟胜出了两部同期上映的"前暑期档"新片，总算可喜可贺。游戏改编电影往往首周之后就容易迅速下滑，因为首批观影后产生的影评和口碑对新片之后的走势非常关键——那么电影版《寂静岭》的素质到底如何呢？有望继续创造佳绩吗？

从评论界的反映看，电影版《寂静岭》的表现还是非常不错的——至少要远远超过去年《毁灭战士》的水准，媒体综评和观众打分均高达B+级(可以看作百分制的80分)，这在迄今为止的同类游戏改编电影中绝对数一数二的佳绩，总算为游戏改编电影的坏名声挽回了些许颜面。

从官方海报就能看出本片的风格：一个没有嘴的小女孩无辜的明眸凝望着你。这个海报简直就是对"无声狂啸"(I have no mouth, but I wanna cry)最好的图解。在网络上流传甚广的女主角穿着风衣，孤身在迷雾中面对"欢迎来到寂静岭"的海报，其实是索尼影业在官网上举办的"海报设计大赛"的冠军作品。可以说，那张海报更符合游戏玩家对《寂静岭》的恐怖记忆——无止尽的迷雾、噪杂的收音机、模糊的电筒光芒，还有那些造型怪诞的怪物。

没错，此次电影版的剧情虽然是完全原创的，但设定则忠于游戏原著。电影的场景和设定基本上都取材于原系列的最高作《寂静岭2》，电影版中寂静岭小镇的景象和游戏的二代几乎完全一致，迷雾笼罩的街道、空无一人的咖啡馆、锈迹斑斑的垃圾桶等等一切让人记忆深刻的细节，还有女护士、三角头等让玩家津津乐道的怪物都得到了逼真的再现。导演甘斯本人也是《寂静岭》游戏的玩家，所以各位读者大可放心他对游戏原作风格的忠诚。而《寂静岭》二代经典的配乐也在电影版中得到了延用，这些忠于原著风格的细节相信看过电影预告片的读者都会备感欣慰而充满期待吧！

因为本片目前只在北美2000多家一线影院公映，尚未发行DVD，所以这里只给大家简单介绍一些电影版《寂静岭》的大致人物和线索，绝对没有关键剧透，大家尽管放心读下去。(虽然笔者已经看过本片，呵呵)

故事发生在美国，一位平凡的母亲罗斯(Rose)的爱女沙珑(Sharon)患上了原因未明的致命疾病，出于母爱的本能，她不愿眼睁睁地看着女儿就此死去。为了解除女儿的疾病，她不顾丈夫的激烈反对，决定去寻找更好的医生和治疗，于是她孤身带着女儿离家出走，结果却进入了一个陌生而怪异的小镇——寂静岭。

在来到寂静岭之后不久，女儿沙珑就神秘失踪了。这片充满迷雾的小镇吞噬了这个小女孩单薄的身影。陷入疯狂的罗斯跟随着一个酷似女儿的幻象在城镇之中搜索漫游，但却遇到了意想不到的事件……各种僵尸和怪物仿佛从地狱中来到了人间。侥幸生还的母亲不禁更加担心女儿的命运。与此同时，警方派出了一名叫凯博(Cybil)的警官来搜寻帮助母女，但同样陷入了小镇的恐怖之中。在进一步寻找女儿的冒险中，她也开始了解到寂静岭这个小镇鲜为人知的神秘历史……终于，为了找回并救治女儿，罗斯答应了一个不可告人的要求，而这让她付出了更大的代价……

可以说电影版的故事虽然独立于四部游戏剧情之外，游戏中的主人公没有直接出现在电影版中，但全片的感觉和游戏是高度统一的。比如电影版的故事围绕母亲寻找女儿展开，这和《寂静岭2》中丈夫寻找亡妻、《寂静岭3》中女儿寻找父亲等等如出一辙。对亲人的挂念、复杂而暧昧的心理变化，以及最终上升为对人性的探究——这些让《寂静岭》之所以经典的母题被导演成功地用电影的形式再现了出来。虽然这样的故事在电影史上一点也不新鲜，甚至心理悬念的镜头语言也早就被希区柯克和日本的恐怖片导演群彻底探究过了，但类型片的意义也就在于此，不指望是开宗立派的大作，只要"向大师致敬"得像样就可以获得商业上的认可，游戏从电影里学来的那一套，最终又回归到了电影中。

电影版《寂静岭》这次用料还是很足的，不说视觉特效的水准对得起投资(这次电脑特效用得比较少，更多是好莱坞最为成熟的传统道具制作)，光是整整两个小时的片长在同档期的作品中就已经位列第一。现在这样的片长在主流好莱坞电影中也可谓凤毛麟角。对游戏玩家来说，不光能再次领教无比逼真的寂静岭世界(毕竟次世代主机和电影的效果还差十万八千里)，而且更能深入了解"《寂静岭》系列"的世界观和各种秘密。电影版中丰富的信息量对热爱此系列的玩家来说无疑是一次幸福的考验和"再教育"。

就笔者的观感而言，电影版《寂静岭》的综合素质还是相当不错的。首先，电影版《寂静岭》肯定不可能超越当年《古墓丽影》创下的票房成绩，但《古墓丽影》的成功与其说是劳拉的成功，不如说是个人英雄主义冒险电影的回光返照——自从《超人》后继无人，《蝙蝠侠》萎靡不振后，美式英雄电影近年来一直有些萎靡不振。《古墓丽影》是一个"阴盛阳衰"式的商业化操作的胜利，是视觉特效和性感新星安吉丽娜·朱丽的胜利，而不是影片本身技艺上的胜利。反观这次的《寂静岭》，应该说在春光明媚的人间四月天公映这样一部"阴暗变态"的电影实在有些不合时宜，而向来以不擅发行出名的索尼影业，敢于让这样一部片子在全美公映，而不选择小规模首轮试映再铺开的模式，也绝对是"力挺"本片的表现。最后，近年来好莱坞的恐怖惊悚类电影也鲜有佳作，以至于以恶搞恐怖片为题材的《惊声尖笑》能出到第四部。所以《寂静岭》能获得媒体和观众的一致好评，不但为游戏改编电影挽回了颜面，也给惊悚片这个类型走出低谷带来了一线曙光。

在读者看到本期映画馆栏目的时候，电影版《寂静岭》应该已经在北美上映三周到一个月左右。在美国黄金暑期档的年度巨制《达芬奇密码》、《蒸发密令III》上映之前，《寂静岭》的阴暗气氛应该还有足够的时间"把迷雾进行到底"。只要本片依然能在这段时间里在全美排行榜Top10上稳定座次，那么在美国本土夺下5000万美元以上的票房保本应该不成问题，那么接下来的全球发行，乃至续集的制作就有指望了！读者想要看到本片(或DVD版)还要等待一些时日，不过请相信：作为"《寂静岭》系列"的忠实玩家，《寂静岭》电影版不会令你失望。

★★★★ [点评人：DKCK 蜘蛛]



自由谈 PLAYER'S FORUM

胜负师：自前几期自由谈中对投稿题材多样性进行了一些提示后，的确卓有成效，自由谈稿件的内容丰富程度令人惊喜，比如本期收录的这三篇文章就题材来说都不太常见。中国科幻游戏化的点子不知道是怎么想出来的，但作者对于中国科幻界的了解更是让我佩服，也希望能如广大科幻迷所愿，中国科幻有成为游戏大作的一天。而对于游戏主流之路的探讨则将目光扩展到了全球，更抛出骇俗理论，值得各位思考。至于“悬崖理论”则向游戏开发的细节提出了更高要求，也属于玩家们的美好愿望。好了，自由谈是大家的自由谈，所以还请大家多多投稿哦！（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

中国科幻游戏化无责任YY

文 无良码字工

2005年，奇幻游戏全线走强已是不争的事实。《魔兽世界》、《龙与地下城online》、《无冬之夜》、《中土战争》，哪个一不是声名显赫，日进斗金；就连中国电影史上头号烧钱片《无极》也要欲说还羞地打上“东方魔幻史诗”名号，与育碧公司合作开发MMORPG，欲在奇幻游戏市场上分一杯羹……

同属幻想文化的科幻这厢，却冷清得多。除《星际争霸》、《家园》等几款老牌游戏，也就只有《光环》、《DOOM》还算为科幻产品挽回些颜面，然而在洪水般的奇幻产品面前也是孤掌难鸣、独木难支。痛定思痛，世界科幻协会（WSFS）决心在本届雨果奖（HugoAward）中新增一个特别奖项——“最佳互动电玩游戏奖（Best Interactive Video Game）”，以表彰那些以科幻为主题的优秀电玩游戏，向奇幻游戏发起反击。

要做好游戏，先要有好故事。究竟什么样的科幻小说才合适被改编为电玩游戏呢？在这里，我们不妨权且YY一把最有可能被改编成SF游戏大作的中国科幻小说吧——

暴力美学之一 [基因战争]

美国南部小城孟斐斯发生了一件古怪的刑事案：某黑道老大控告一位家世良好的富家子只凭空手就捏碎了他的手腕。几乎没有人相信这样的天方夜谭，但整个案件由于内政部特别调查员的介入，变得格外扑朔迷离。几乎与此同时，一个神秘的电话打进了华盛顿司法部法律援助中心。民主党下任总统候选人紧急约见法律援助中心的小律师，共和党领袖却将怀揣秘密文件的说客拒之门外……

在美国社会平静的表象下，数股暗流被悄然唤醒，聚集在孟菲斯城的地下世界。它们的目标只有一个：被禁止的非法人体基因改造者。

游戏指数 ★★★

项目评估 动作游戏向

DHEW，中国游戏文学的先行者之一，曾发表有《继续砍树》等多篇广为流传的同人小说，其作品被收录入《中国游戏文学十年精选集》。或许是因为这层缘故，DHEW笔下的场景更加的游戏化，小说中充斥着豪快的格斗描写。显然，它最有可能会被改编成像《绿巨人》、《蜘蛛侠》这样的游戏，玩家可以在游戏里打烂任何一堵墙，没事把停在路边汽车抛上抛下；游戏的卖点就在于：无限制级豪快的格斗。

暴力美学之二 [深瞳]

故事从一连串离奇的自杀开始。刑警陈默接手了一连串案件，案件的共同特点是：受害人死亡原因匪夷所思，完全看不出死者有自杀的动机。而后的线索将陈默引向一个与刑事案件毫不相关的学术领域——眼科学。

情节飓风般转向，形形色色的人物纷纷登场，突患眼疾的孩子、深藏不露的官员、心怀怨恨的喇嘛……整个城市都被卷入一场突如其来的变异狂潮之中，没有人能逃脱亿万年来伟大的进化革命……

游戏指数 ★★☆

项目评估 恐怖悬疑游戏向

多年以前有一部名为《寄生前夜》的游戏曾大红大紫，其诡异的气氛和出色的剧情吸引了大批玩家。这之后脚本出色的恐怖游戏可谓屈指可数。《深瞳》倒是很适合填补这个空白

在人来人往的地铁站，三十二个小孩集体跳向车轮之下；在昏暗的街角处，一个小混混眼中突然爆发出无数条黑色的小触手；另一边，终极BOSS正满怀渴望地注视着神秘的天珠……

遥远的啼声 [超新星纪元]

在一个看似平常的夏夜，酝酿了上亿年的灾难从宇宙深处到达地球，世界上将只剩下孩子。怪异而血腥的游戏在都市近郊的山谷中展开，孩子国家领袖在游戏中诞生……最后的时光在大学习中转瞬即逝，当黑屏上的最后一点绿光消逝，地球上最后一个大人死去，公元世纪终结了……媒体时代像一个阴森的征兆，惰性时代也在疲惫和失落中结束，网络绝对民主使几亿孩子陷入极度的集体疯狂之中，挥霍无度的糖城时代诞生了……

最终，公元世纪留下的武器成为孩子们的玩具，在南极荒原上，浸透了杀气的童心在血泥中嬉戏……一部壮丽的未来史，一部文明浴火重生的宏大史诗，比梦幻更空灵，比现实更逼真。

游戏指数 ★

项目评估 角色扮演向

提到刘慈欣，凡是对于中国科幻有一点了解的人都不会忽视这个名字。他的科幻小说成功地将极端的空灵和厚重的现实结合起来，气势恢弘、想象绚丽，在诸多名家经典之外，努力创造出一种具有中国特色的科幻文学样式。

以上是比较正式的说法，私下里，圈里人更喜欢叫他——大刘；并戏称他为“宇宙级的恐怖分子”（据不完全统计，在他的小说里人类最少也已经遭受过七次灭顶之灾）。

这一点在大刘的长篇处女作《超新星纪元》中将表现得淋漓尽致。一个只有孩子没有大人的世界，还有什么会比这更诡异？毫无疑问，这会给游戏带来一个惊世骇俗的世界观，很可能引发出像《辐射》这样的经典之作，但惟一的问题是：这年头还有个“黑岛”第二吗？

伟大的银河，谢顿在上！ [格兰格尔5号]

在遥远的过去，无数的文明遍及银河系的每个角落，然而所有的文明都被一个难以理解的问题困惑着：从银河系所有世界而来的智慧生物只有一种——人类。

难道人类是银河系甚至宇宙的惟一智慧物种，亦或人类是生物进化链无数偶然的最后必然一环？人类的起源之谜成为困扰整个文明世界千万年的谜团，无人能解——直到一个自称来自“格兰格尔”的神秘失忆者被四处探索的索伦星徒发现，许多隐约的线索都暗示着这个人和他所在的废弃飞船与人类苦苦追索的谜题有着千丝万缕的联系。坚信人类有共有起源的中央帝国史学家庄和索伦世界商人本·森决定解开隐藏在这个失忆者和“格兰格尔”背后的秘密。随着他们不断地走向这个秘密的核心，逐渐来越强烈地感觉到，也许这个谜题终于到了该揭晓的时候……

游戏指数 ★★★★☆

项目评估 3D即时战略向

在所有的科幻小说中，最吸引人的还像《STAR WAR》那样壮丽的太空歌剧。在国外，《机甲战士》、《战锤40000》、《星球大战》这样的老牌游戏系列多年来一直长盛不衰。

作为国内首部严格意义上的太空歌剧，《格兰格尔5号》为游戏开发者开拓出一个完整又充满秘密的世界背景：为了寻找人类起源的奥秘真相，索伦世界的历史学家深入到银河核心；而为了阻止他们得到足以毁灭人类的真相，中央帝国派出数以万计的战舰……在雄壮的交响乐中，有数艘宇宙战舰在屏幕上闪烁着火光，光是想一想这样的场景就让人热血沸腾啊

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

古装现代剧之一 [天意]

三代禅让，商汤伐桀，宗周革命，春秋战国……秦失其鹿，天下英雄共逐之！然而又有谁能想到这“其兴也勃焉，其亡也忽焉”的王朝更替背后，竟有一股神秘力量在操纵。

在大秦帝国即将崩溃的前夜，淮阴韩信虽然才高八斗，学富五车，身怀治国平天下之策，却无人赏识。潦倒中，一位神秘的黑衣人出现在他面前，向他许下一个魔鬼交易。历史之轮自此徐徐转动，隐秘于上古神话中的黑手渐渐露出它庞大的身影，而韩信亦踏上逐鹿中原的征战之途。

历史会按照黑衣人的计划再度重演吗？那个注定要在史书中以“名将”相称的年轻人——韩信，会屈从于黑衣人的意志吗？在历史之轮停止前没有人能知道答案。

游戏指数 ★★☆

角色扮演向

如今的市场上，三国游戏泛滥成灾，玩家们都难免审美疲劳，汉初题材的游戏却仍然是一个市场空白点。为了与时俱进，要开发以《天意》为蓝本的游戏，首先要充分突出恋爱元素，一定要为男一号韩信配备若干个性格各异的红颜知己，从御姐到萝莉一应俱全。在三角恋、四角恋乃至多角恋中，大力突出韩信同志“百花丛中过，片叶不沾衣”的高洁，最后布置若干个不同的大结局，让韩信与不同的女主角终成眷属，满足不同倾向的玩家的需求。（如果向恶趣味方向发展，做成美青年韩信养成游戏也是很吸引女性玩家滴）

古装现代剧之二 [新宋]

因为不可知的原因，历史系大学生石越意外回到了一千年前——北宋的熙宁二年。

这是中华文明的盛世，但帝国那空前繁荣的背后却潜伏着重重危机——百年来政治与军事的积弊，异族铁骑侵略的威胁……政治家王安石正在主导着改变这个国家命运的变法，新、旧党争日趋激烈，司马光、王安石、苏轼等人，正为捍卫各自的理想而斗争，但这样的局面却因为石越的到来而发生微妙的改变。

千年时光累积的智慧经验最终与千年前的古老文明发生碰撞。石越决定让历史另走一条完全不同的道路。建大学、办报纸、炼钢铁、造火器……石越在这个时代播下了文化启蒙与工业革命的种子。历史步入了十字路口……

游戏指数 ★★★★

角色扮演战略向

对于回到过去有志改变历史的强者，像是《太阁立志传》这样的游戏是不可不玩的(学习如何倒买倒卖，白手起家)。《新宋》自然也最适合改编成S·RPG。一个逆天的强者，回到古代，白手起家，一统天下，顺便收苏东坡、王安石这等“大牛”做小弟，绝对能满足男性玩家的YY需求。为了提升游戏的品质，设计师还不妨在其中加入“科技树”的概念，就像《文明》中那样抢先升级到火器时代，然后掉头用燧发枪扫射北边来的草原铁骑——这果然是逆天的王者之气啊！

海平线之下 [红色海洋]

在未来，核战争使陆地生态系统全部毁灭，残存的人类用基因工程把自己改造成如同鱼儿一样的水栖人，同时把蓝色海洋改造成红色海洋，使之适应人类下海生存……小说用倒叙的手法，截取不同的历史片断，描写了人类下海生活前后的经历，展示了一幅复杂诡异、令人扼腕叹息的未来人类寻求新生的命运全图。这部堪称科幻史诗的小说想象力奇诡丰富，场面壮观悲凉，情节紧张刺激，内容神秘莫测，文学色彩浓郁，而又饱含深刻的哲理思想，有着很强的现实警示意义，是代表中国当今科幻创作最高水平的作品之一。

游戏指数 ★☆

对于韩松的这部最新长篇小说归纳起来就四个字：阳春白雪。作为一位在1991年就获得“世界华人科幻艺术奖”首奖的超越整个时代的科幻作家，韩松的小说一向表现出强烈的纯文学气质，这对于游戏化不是什么好征兆。所幸在这方面并非没有成功的先例——骨灰级的老游戏《无声狂啸》正是创造性地改编自《我没有嘴，但我要呐喊》。我们仍然有希望看到这样一款带有高度艺术色彩的游戏：在强大的3D引擎的驱动下，华丽的海水闪烁着妖异的红色，几条人鱼在大洋深处的前文明废墟中游弋……

动作冒险向

新世纪道标 [球状闪电]

在某个离奇的雨夜，一颗球状闪电闯进了少年的视野。它的啸叫低沉中透着尖利，像是一个鬼魂在太古的荒原上吹着埙。当鬼魂奏完乐曲，球状闪电在一瞬间将少年的父母化为灰烬，而他们身下板凳却是奇迹般的冰凉。

这一夜，少年的命运被彻底改变了，他将毕其一生去解开那个将他变成孤儿的自然之谜。但是他未曾想到，多年以后，单纯的自然科学研究被纳入进“新概念武器”开发计划，他所追寻的球状闪电变成了下一场战争中决定祖国生存或是灭亡的终极武器！当被禁锢在终极武器中的大自然的伟力被释放时，一轮冰冷的“蓝太阳”升起在大西部的戈壁滩上，整个戈壁淹没在它的蓝光中，这个世界变得陌生而怪异。一个从未有人想象过的未来，在宇宙观测者的注视下，降临在人类面前……

游戏指数 ★★★

即时战术游戏向

《球状闪电》是大刘为中国科幻奠定新的里程碑的一部划时代的作品；厚重的写实风格、气势宏大的想象与深沉理性的爱国主义在这本书里融为一体，壮怀激烈。作为小说的《球状闪电》为读者留下了许多令人遐想的留白，中国与邪恶的帝国主义之间的战争显然还有许多可以演绎的空间，比如说一支奉命携带球状闪电武器的小分队，突入敌后，在数万敌人的包围中的杀出重围……呵呵，这可能会成为中国版的《手足兄弟连》。

主流之路还有多远？

文 火焰属水

前些时日看台湾的综艺节目《我猜》。那一期的内容是：猜几位候选人中，哪个才是最有女人缘的男生。第一个环节是自我介绍。当宪哥问到一位高高大大的男生为什么一直没有女朋友时，小伙子先是害羞了一阵，并最终坦言自己爱打电动。很快，身为座上客的嘉宾MM开始坐不住了，纷纷对小伙子口诛笔伐，本来就有些羞涩的小伙子几乎抬不起头来。末了，宪哥还做了个总结，说MM最讨厌打电动的男生，如果你想有女友的话，还是离那些小孩子的东西远一点。

宪哥本人如何我不想评价，但他所主持的《我猜》似乎也不是什么有内涵的节目，同样是大众娱乐，宪哥和众嘉宾如此评价游戏，很让人有“五十步笑百步”的感觉。

无独有偶，去年火爆得不得了的《电车男》中，也有关于游戏的评价。在电车男就要和爱马仕小姐进一步发展关系的时候，却因为一场电玩动漫展而将二人的距离重新拉开。而男主角也正是在“痛改前非”，与游戏断交后，才重新获得爱马仕小姐的芳心。如果说《电车男》的开头是给玩家们注入了一支强心剂的话，那后来的情节发展就是兜头的一盆冷水了。

我们国内的玩家每当遇到社会对游戏的偏见时，总是向往国外，尤其是那些电玩产业十分发达的国家对待游戏的态度。殊不知，发展产业是一回事，态度是另外一回事。这情形就像是贵族和暴发户们做交易，尽管在利益层面上二者要相互依存，但骨子里这些贵族是不会把暴发户们放在眼里的。这一点，看过《泰坦尼克号》的朋友应该有所体会。

说到底，电子游戏，尤其是电视游戏，无论在国内，还是在国外，都是非主流的东西。而把玩这些“小孩子玩意儿”的我们，则远离了主流人群。

国内对电玩的态度，大家都心知肚明，不必多说。但有的时候，静下心来想一想，游戏目前所处的地位不仅尴尬，还真有那么一点不公平。

同样是娱乐，电影是艺术，唱歌是艺术，电子游戏就是精神海洛因。同样是体育项目，足球可以被广泛接受，篮球可以被广泛接受，电子竞技就是不能被大多数人接受。即便偶然在主流媒体亮相，还得怎么来的，怎么回去。

前几天，斯诺克中国公开赛让国人再度见识了桌球新贵丁俊晖的风采。这位亚洲桌球明星是由他父亲一手培养起来的。尽管丁俊晖父子不建议别人模仿他们走过的路，但已经有很多父母开始准备让自己的孩子成为下一个“桌球神童”了。在我国，桌球和电子游戏多少还是有点渊源的。大家可以看看有多少台球厅里同时摆放着游戏机。但人家桌球就修成正果了，而曾为同窗的电子游戏就仍然生活在



烂泥里，被主流牢牢地挡在门外。

看起来，游戏被侮辱和被损害的境遇似乎永远无法摆脱。而身为玩家的我们也似乎注定要背负上沉重的枷锁，永远徘徊在主流的门口。

事实真的如此吗？

我看也未必。看看人类的其他娱乐方式，都曾经遭遇过不被理解和不被接受的阶段。只是那些今天主流娱乐方式的苦日子离我们实在太远太远，很多人早就忘记了。就好像不少明星成名之后，就再也不谈他们当年跑龙套的日子了。

远的不提，就拿最近的互联网来说吧。刚开始互联网在世界上横空出世的时候，大家都以为这是个"神童"，争相吹捧互联网的神奇。但是当互联网寒冬到来时，很多人又把它看做是中看不中用的骗子。好在近几年互联网崛起的速度很快，关于互联网的微词已经少了许多了。

电子游戏作为新生事物，其道路也自然不可能一帆风顺。而想要让人们承认它的主流地位，只能依靠其自身的发展与强大，除此之外，别无他法。

我们必须看到，随着索尼和微软等一批航母级跨国公司的入局，电子游戏的影响力已经开始在全世界范围内不断渗透。虽然近几年电视游戏产业稍有低靡的迹象，但整个游戏业的增长势头依然迅猛。更重要的是，游戏业始于上个世纪70年代播下的种子，已经开始生根、发芽、开花、结果了。

去年底，日本著名汽车厂商——NISSAN正式宣布将在新款的概念车里搭载X360。媒体分析，之所以NISSAN要在概念车中内置X360，是考虑到未来的汽车消费主流——年轻一代的需要。他们打着电动游戏长大，在汽车里安置电玩将强有力地吸引年轻的消费者。这则新闻对于整个游戏产业，都是一个非常醒目的信号：他们当年培养起来的玩家，已经成长起来并逐渐成为我们这个社会的主流。而且，这种主流地位不仅仅体现在消费上。





▲搭载有X360的新款NISSAN概念车。

日本麦当劳之父——"藤田田"曾在他的小册子《我是这个世界上最会赚钱的人物》(为这个书名汗一下)中写道：培养消费者，要从小朋友开始。日本人习惯吃稻米，要改变这种现象，从成年人身上下手显然是很不实际的，因为人的饮食习惯大多在幼年时已经固定，很难改变。而小孩子则不同，他们的世界观、人生观都尚未成型，很多生活习惯都在培养中，一旦他们习惯了吃麦当劳，当他们成年以后，也仍然会喜欢这种西方舶来的食品。更为可观的时，当他们也有了小孩后，他们的下一代也自然会成为麦当劳的客户。

藤田田真是可怕，当麦当劳在日本还立足未稳的时候，他就已经开始筹划着改变一代人的饮食习惯。"改变饮食习惯，要从娃娃抓起。"这样的观点的确很实用。再来看看今天的日本，藤田田的筹划已经基本上实现了。

既然麦当劳能够改变一代日本人的饮食习惯，那么游戏是否能改变一代人的娱乐习惯呢？答案是肯定的。NISSAN公司的新概念汽车只是冰山的一角。当玩着FC的一代人逐渐成为我们这个社会的中流砥柱的时候，当看着UCG长大的一代人逐渐成为国家栋梁的时候，这个一贯歧视游戏的社会在对待游戏的态度上必然会发生根本性质的变化。这不是一厢情愿的YY，这只是时间问题。我们期待着游戏成为主流文化的那一天。

由"悬崖理论"所想到的

文 戈登·弗里曼

前阵子和朋友一同交流NGC上的《银河战士Prime》，朋友说他曾在《游戏·人》上看过这个游戏的主设计师的访谈。那个设计师的谈话内容中给朋友留下最深刻印象的是一个很有趣的"悬崖理论"，其大致内容是这样的：

在以前包括现在的很多动作游戏中，有这样普遍的设计，当玩家控制的人物来到游戏中一个类似于悬崖的地方时，往往需要玩家控制人物跳跃过去，或是需要靠玩家操作来完成游戏中的谜题。一旦玩家操作失误，人物就会从高处落入无底深渊……之后，自然是人物死亡，屏幕上出现GAME OVER字样，然后会出现一个菜单，菜单中一般会有两个选项"CONTINUE"和"QUIT"，从而玩家可以有两种选择，要么不甘失败地再来一次，要么就退出游戏。

而那个设计师就说了，他对于这样的设计很不满意，觉得很多余。其实仔细一想就明白了，一个正常的玩家在跳跃失误后，肯定还是想再试一次的，而且如果关卡的难度是可以通过不断反复操作便能通过的话，玩家更不会轻易放弃，而是会进行多次尝试。但是上面提到的那种设计就变得很烦琐了，因为即使玩家选择了CONTINUE，游戏也会进行LOADING读入关卡和存档，再加上出现GAME OVER画面的时间，无形中打断了游戏的连贯性。更有意思的是那个"QUIT"选项，玩家在碰到跳跃失败时几乎不会在这时就甘心退出游戏的，如果他想退出游戏，那关上电源不就行了？所以这个选项本身就显地很多余。那个设计师在他的游戏中遇到这样的"悬崖"问题，是不让游戏中断并弹出GAME OVER画面和那个"死亡菜单"的，只是当人物落下悬崖之后，画面一黑，然后人物会从失败的悬崖附近出现，让玩家直接开始游戏，反复挑战刚才失败的跳跃关卡，最多只是扣去人物少许体力作为一点惩罚。

这其实是一个游戏设计上很细节的部分，而且有人觉得原来的设计方式并没有什么大问题，但往往一个优秀的游戏就是在细节上下了工夫才体现出它的出色。让我们仔细地想想后面一种做法的好处吧！首先，游戏的连贯性被很好地保留了下来，玩家可以在几乎是零读盘时间的前提下反复地挑战关卡；其次，游戏的难度设计也比较自由，设计师在设计各种跳跃关卡时可以放心地提高难度，只要这种难度是可以在玩家熟练操作以及思考之后使能迎刃而解的就可以了，因为玩家失败时的挫折感因游戏的流畅进行而减少了，也不会因反复等待而丧失耐心；最后，在关卡有难度和深度的前提下，也就是关卡设计师可以在保留关卡质量的前提下，把游戏的难度和挫折感进行量化的调节，这种量化可以在很多地方进行调节，比如玩家失败后重新开始游戏的地点，玩家HP的惩罚程度等等。这些调节都是可以进行量的控制的，因为重新开始的地点离玩家失败的地方只是个距离调节，而HP的惩罚也只是个惩罚量的调节。

其实不难发现，已经有很多优秀的游戏采用了这样的做法，比如PS2平台的"《杰克与达斯特》系列"，其实这个游戏的关卡很有挑战性，难度也很高，尤其是各种跳跃，甚至是一小段不同复杂地形的连续跳跃，都需要玩家手脑并用、反复尝试，才能顺利通过。我的朋友曾在我家试过这个游戏，他在一个会连续坍塌的平台上连续失败了七八次，但最后通过这个地方时，所用的时间却只是1分多钟。在他将游戏通关后，我问他觉得这个游戏的难度如何时，他说并不是很难。但事实上，"《杰克与达斯特》系列"是个跳跃关卡设计得很丰富且很有难度的游戏，但是大多数玩家在通关之后并没有感觉很难，显然就是"悬崖理论"所起到的作用。而且这个游戏在设计挫折感方面也很有意思，当玩家在不同的场景进行跳跃时，会有敌人或其他一些因素对玩家进行干扰，而干扰的次数和方式又是可以仔细进行调节的，再一次实现了挫折感设计的分离量化调节。又比如NGC平台上的《塞尔达传说 风之杖》，也是这么做的，就是因为这个游戏在关卡挫折感、玩家心理以及游戏操作等细节问题上做了很多的人性化的设计，才使得游戏的受众面极其广泛，真正做到了老少皆宜。

游戏的设计中有很多类似的细节可以进行改进，好的细节设计不仅仅从心理上改善了玩家玩游戏时碰到的诸多不满意或不方便的问题，更是一个游戏提高总体质量必须面对的问题。也希望今后的游戏设计者都能在细节上不断完善，制作出更多精彩的作品。





流行玩艺

数字电视机顶盒已经渐渐在国内普及开来，其推广手段称其为“强制”亦不为过，就拿没有参与数字电视转换的编辑部来说吧，现在我们只能收到可怜的五个“免费”频道(还有一个是粤语)，内容全部无聊透顶，简直让人郁闷到抓狂，加班之余看看电视节目这一大乐事就此烟消云散。眼看世界杯临近，估计这次是无法再现2002世界杯时“全民皆兵”的盛况了……

Email：pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

解读流行.TXT

《达芬奇密码》

作者：丹奇·布朗　定价：28元



此书可以说是丹奇·布朗的成名作品，虽然这并不是他的第一部小说，但是《达芬奇密码》成就了丹奇·布朗，这绝对是事实。丹奇·布朗小说的系列主角罗伯特·兰登博士也因此跃入读者们的视线，大有成为新一代的印第安纳·琼斯博士的势头。

必须得承认，这本书拥有太多成功的因素：高科技、宗教、历史的阴谋与真相，还有听上去很能“蒙人”的符号学说。当然，还有一位美丽坚强聪慧而且身世坎坷的单身女性时刻陪伴在兰登博士左右，这两位黄金单身贵族的共同特点就是拥有一些普通人可望而不可及的理论知识，而这恰恰是解开达芬奇密码的关键。

尽管本书颇受基督教徒的非议，但这也成为它拥有如此轰动效应的原因，作者丹奇·布朗对环境刻画的高度精确以及悬念丛生的故事情节都让人不忍释卷。5月下旬国内将同步上映同名改编电影，丹奇·布朗的“技术悬念小说”还将继续热力四射。

狙击流行.COM

劲浪“充电装”

来自“箭牌”的劲浪超凉口香糖又搞出了新意思，推出有型“充电装”——椭圆形的精致小筒包装，手感恰到好处，放在各种尺寸的口袋或背包之中随身携带，既不占地方，又方便取放。嚼起来劲力十足，超凉薄荷释放，瞬间提神醒脑，需要为精神“充电”的时候，随手可得。



观赏流行.JPG

定价：39便士/枚



美国漫画英雄主题邮票

虽然现在的电子邮件俨然已经取代了传统信件的地位，但是，作为一种文化的象征，邮票的光辉却始终没有黯淡。眼下，您看到的便是以美国漫画英雄为主题的邮票，不知这些曾经活跃在荧幕上的角色们您都认得几位呢？

数码流行.PDF

迄今最轻巧的高清数码摄像机

作为索尼第三代高清数码摄像机的HDR-HC3，她的轻巧完全得益于内部集成电路的整合。相对于前系列的HDR-HC1，HDR-HC3在体积上减少了26%，在重量上减轻了25%，如此程度的瘦身，无疑会给喜欢时尚轻巧的消费者增添更多购买她的理由。

HDR-HC3采用了新设计的ClearVid CMOS传感器。由于新传感器在单位像素面积上有所扩大，所以HDR-HC3的低照度由HDR-HC1的15lux提升到了11lux，因此，在弱光下拍摄的图像质量要好于HDR-HC1。同时，配备的2.7寸液晶触摸显示屏也从原有的12.3万象素升级到21.1万象素。触摸显示屏旁边还设置有变焦键，这使得操作也更加便捷。此外，HDR-HC3配备了10倍光学变焦的卡尔·蔡司镜头，可拍摄1080i高清晰视频的同时还能拍摄最大230万像素的静态图像。另外，她还能从已拍摄的动态视频中截取分辨率为1440×810的图片。

最后，不得不提的是HDR-HC3提供了HDMI的端口输出。此种端口不仅能将1080i的高清晰数字视频传递到电视或电脑上，同时它还能进行音频的传输，并且兼容HDCP(高清晰数字内容保护)规范，从而能满足更多高清晰数字视频的需要。

HDR-HC3



聆听流行.MP3



《慢·慢爱》——NoName余宪忠

做专辑只出声不出人已经成为了唱片市场上惯用的手法，但前提必然是歌手的声音具有高度可识别性。就多数人而言，歌手NoName余宪忠的第一张同名专辑《No Name》确实有惊艳的效果。在此之后，无论是与江美琪的合唱，还是赵薇主打曲《渐渐》里的配唱，都显示出了他的不俗功力。

新专辑《慢·慢爱》同样是由著名音乐人姚谦打造，温暖曲风加上疗伤嗓音，整张专辑呈现出来的氛围适合于任何一个人的场景。《慢·慢爱》作为主打曲与专辑中其他歌曲相比节奏略显爆发力，也是NoName进行的新的尝试。而歌曲《起点》、《温柔的力量》和《就算》都属于意境优美的慢板情歌，在时下众多流行歌曲中倒也显得相当突出。而《短讯息》的轻摇滚则让人容易联想到许巍……总之，对于一个宣传预算不算太多的歌手来说，这张专辑只能依靠好口碑去流传，希望结果不会太坏。

杭州　张斌　新开张的《流行玩艺》貌似很有趣呢，最近听腻了ACG中的音乐，D·S君能给我推荐几首好听的流行歌曲么？

新栏目的第一个客人终于上门了，感动ing……以下是我的“foobar”中近期播放次数最多的歌曲，敬请参考。

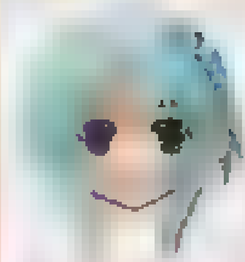
D·S推荐金曲TOP10

曲目	歌手
《稻草人》	汪蕊
《霍元甲》	周杰伦
《遇见我》	曹方
《Sk8er Boi》	艾薇儿
《Hung up》	麦当娜
《无尽的爱》	成龙/金喜善
《如果·爱》	张学友
《竹林风》	韩雪
《盲人》	周华健
《曹操》	林俊杰



▶最近很少有歌曲能让我连续听上一天了，但汪蕊的《稻草人》却是个特例。

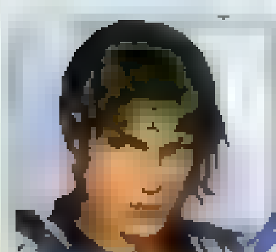
阳光学园



似乎根据游戏改编的电影一直都颇有市场，无论是争议不断的《生化危机》，还是变了味的《古墓丽影》，票房成绩都可以很不错。就连最新上映的《寂静岭》，票房也在短短3天内突破了2000万美元，将热门电影《惊声尖笑4》甩在了身后。你对这些"游戏化电影"有什么想说的话，都可以发送到ame@ucg.com.cn。另外，阳光育成计划的报名信箱是hr@ucg.com，本学院长期招生，没有任何入学限制哦。

欧美游戏与日本游戏

美版游戏和日版游戏，代表着游戏界的两种风格。站在一个中国玩家的立场上，你如何看待这这两种风格？本着"讨论无疆界"的原则，虽然本期的Sunfish0907朋友并没有参与阳光育成计划，不过他的言论却代表了我们很多玩家的真实想法，因此在这里我们还是附上了他的看法。



阳光育成学员

Zero

日本游戏比较唯美、有内涵，讲述故事或者揭示真理的游戏占多数。欧美游戏比较火爆玩起来爽快，每一分钟都是刺激的。根据这样的定义，不难发现日本游戏RPG占比重很大，其他类型的游戏也多多少少要有剧情。没有剧情没有内涵的游戏在日本是没有生命力的。而对于欧美游戏，制作厂商觉得交代情节不如多做几万多边形，满足玩家的视觉冲击。事实也是如此。你可以看到日本玩家因为剧情而感动哭泣，如果欧美玩家哭的话，那是因为游戏太难怎么也过不去……



阳光育成学员

六段音速

自FC时代开始接触游戏的我受日式游戏的影响不可谓不深，这在很大程度上是由于日式游戏所反映的文化内涵与审美观点比较符合我的口味。但自从初中时代由Westwood的《红色警报》初识美式游戏，再到后来对《暗黑破坏神》的痴迷，应该说是美式风格作品让我看到了游戏硬朗的一面。最近在这方面表现最为突出的当数《战神》无疑，除了爽快以外，你恐怕找不到更合适的词来形容它所带来的震撼。另外值得一提的是，美式游戏中不时流露出的黑色幽默也是我比较喜爱的地方，当然，这可能与我所学的专业有关。而日式游戏令我感触更多的应该还是感人至深的剧情和细腻的人物刻画，在这方面给我印象最深的是《幻想传说》和《FF8》，虽然这两部作品在许多方面风格迥异，但它们在我内心深处所产生的共鸣却是我到现在依旧难以忘怀的。



UCG读者 Sunfish0907

拥有17年玩龄的我一直接受着日式游戏的洗礼，并没有过多接触欧美的游戏，造成现在对欧美游戏有一定的排斥感，究其原因很简单，就是玩不惯，毕竟我们和日本都属于亚洲世界。欧美的游戏排行榜中上榜的游戏大多都是一些FTG、RAC、FPS、SPG、ACT的游戏，从这些信息中我们不难发现欧美的游戏的共同特点就是流程短，在短时间内能给玩家最大的信息摄入量，在短时间内让玩家的血液沸腾，达到最HIGH的状态。这符合西方人的性格特征——豪迈，直爽。如果让我用一种食品来形容欧美游戏那就是——快餐。



反过来我们再看看日式游戏，大多都是RPG、ECT、PUZ、AVG、TAB，这些往往也是我们所熟悉的，并且平时常玩的。众所周知，日本人的生活压力和工作压力很高，他们发泄的方法与西方不同，他们更倾向于让自己在虚幻世界中得到解脱以减轻自己的压力，让自己在游戏中实现现实所不能实现的一面。因此，日式游戏更偏向于长流程，重故事情节，在游戏方式和操作界面上花的工夫较多，如果让我也用一种食品来形容日式游戏那我会选择——寿司。

从游戏中人物的刻画上来说，欧美游戏的人设往往更趋向于真实，而不象日式游戏中的那种Q版的人设。东方人更喜欢可爱一点的造型，比如大眼睛，小尖脸，白皙的皮肤和纤细的身材。而西方人往往不过多注重脸蛋，而是更留意身材。

"团队"——这个词在欧美游戏上表现的要比日式游戏更突出，比如《魔兽争霸》，《无尽的任务2》等等，他们想到了玩家之间的互动是最吸引人的也是最人性化的，NPC毕竟是NPC，他没有自己的思想，也不会让玩家体会到游戏真正的乐趣。现在随着世界文化差异性的减小，欧美游戏和日式游戏之间似乎也受到了一定的影响，它们的差异在逐渐减少，甚至现在还出现了所谓的美日或日美游戏，但是我觉得欧美游戏毕竟是欧美游戏，日式游戏毕竟是日式游戏，他们其实就代表的是东西方的玩家，彼此受着不同的教育、有不同民族文化的熏陶。

阳光教室 单引号和双引号

大家都知道引用一句话要用引号，但是为什么其他情况下也会出现引号呢？而且为什么引号还有单引号和双引号的区别呢？这里就为大家详细解说一下。

双引号的用法在一般情况下，出现于行文中需要引用的话两边，如："满招损，谦受益"是我的座右铭。而当文章中遇到需要着重论述的对象时，也可用引号标示。如：古人对于写文章有个基本要求，叫做"有物有序"。"有物"就是要有内容，"有序"就是要有条理。引号还有另外一种用法，当文章中出现具有特殊含义的词语，也用引号标示。如：一群大雁向南飞，一会儿排成"人"字，一会儿排成"一"字。

单引号的用法比双引号简单多了，在双引号的文字中，还要使用引号时，可以在外面一层用双引号，在里面一层用单引号，如：他站起来问："老师，'有条不紊'的'紊'是甚么意思？"

好了，本期为大家讲述的是引号的用法，如果你还有什么其他问题，欢迎将自己的疑问发送到ame@ucg.com.cn。

编辑手札

你是否想成为一名编辑？你是否知道如何才能成为一名合格的编辑？你想知道UCG的小编们如何工作的吗？"编辑手札"将告诉你一些编辑们制作杂志的小心得。

雨滴心得 文章的整体规划

[illegible]

赛车游戏的掌上极品

说到手机游戏中的掌门人，无论资深玩家还是菜鸟都会想到Gameloft——这家育碧旗下的顶尖制作公司。除了堪称精品的手机版"《波斯王子》系列"、"《分裂细胞》系列"之外，笔者个人觉得最能体现Gameloft实力的还是它的"《都市沥青路GT（Aspaht Urban GT）》系列"赛车游戏。从一代的2D图像到最新的3D版，该系列无论从哪个方面讲都是手机游戏中的翘楚。

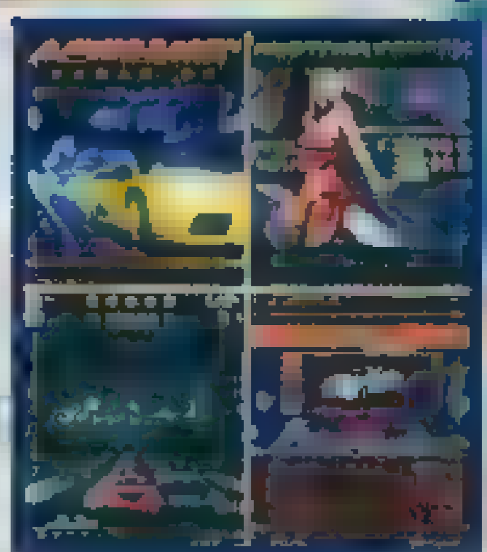
最初JAVA版本的《AUGT1》发布于2004年10月，在当时的手机游戏中，其画面和操作手感都达到了巅峰水准。尽管是2D的画面，但是制作组对画面的处理非常细致，无论是过弯时飞扬的尘土，还是用N2O加速时排气管中喷出的火苗都非常精致。游戏的紧张感十足，还会有时下赛车游戏中流行的警车和直升飞机来堵截，甚至还会放置路障拌钉。赛道除了纽约、巴黎这样的大都市，也有66号公路这样的外景开阔地。车款也多达10余种，从奥迪到兰博基尼一个都不少，这众多的车款也成了其后"《GT》系列"的惯例。

2004年11月，基于N-GAGE手机平台的sis版本《AUGT》发布了。这个版本是一代的加强改进版。但实质上，二者完全不是一个量级上的。本作具有极具眼球杀伤力的全3D画面、更多的车款、新增的Evolution杯赛竞技模式，而最让人激动的事情莫过于支持4人比赛的蓝牙对战功能。游戏的操作手感也非常出色，丝毫不逊于一些主流赛车游戏，这样说也许有些夸大。但是如果你体会过该作中用手刹飘移过弯时的爽快，在飚车时与警车碰撞的质感，你就会觉得这并非言过其实。不同的车款驾驶起来的感觉完全不同，非常写实，所以要想获得好的名次，必须熟悉每辆车的性能和特点。

2005年2月，Gameloft又发布了一个升级版。只不过这一版本并没有在N-gage上出现。这款名为《都市沥青路GT 3D》的手机游戏画面极为精美，不过也只有使用功能极为强劲的手机才能体验。《AUGT 3D》最明显的特征是加强了速度感，尤其是使用N2O加速时的疾速感觉，让玩家大呼过瘾。

2005年12月，划时代的《都市沥青路GT2》登场了。采用了更真实的3D物理引擎的GT2在画面上可以说已经达到了手机赛车游戏的至高点。笔者第一次玩GT2的时候不禁惊呼："这还是手机游戏么？"。

本作增加了更多的车款，阿斯顿马丁这类的贵族车款已经不能吸引玩家的眼球了，制作小组只好加入了更加拉风的多款摩托车。当然还有隐藏的F1赛车等着你哦！而且在《AUGT2》的车库中，玩家可以对赛车进行改造，从外观花纹到内部发动机离合器都可以更换，这简直与电视游戏没有区别了。



《AUGT2》[illegible]作技术要求更上了一层，有些赛道只能用特定的车款，所以连摩托车的驾驶技巧都必须熟练掌握。尽管《AUGT2》是一款近乎完美的手机赛车游戏，但还是有一点小小的缺陷。最为人诟病的是相对于之前的N-Gage版简化了太多的手刹甩尾系统，完全感觉不到漂移时车身的惯性，导致难度和真实度大大降低；还有电脑对手的AI过低也是一大弊病，可以说唯一的对手就是自己。

同期Gameloft也发布了《AUGT2》的JAVA版本，尽管比起《AUGT1》来说要强很多，车辆的种类和改装要素也都包括了。但是与《AUGT2》相比，JAVA版本看起来就显得有些可笑了。但是如果没有支持sis游戏的手机的话，JAVA版也算是个不错的选择。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605 联通手机发送到9002605

本期为您准备的礼物

iQue DS 1名

iQue DS

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
光栅挂件精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

5A《皇牌空战》主题封面评价如何？

编委 陈华：很有气势，但作为封面感觉不是很到位；近似色过于满铺，让人觉得视觉焦点不是很突出。

天津 朱建杰：红黑历来都是经典搭配，所以杂志封面在色系上感觉非常好，《皇牌空战》选材也不错，让看人物看得审美疲劳的我们有了一丝新鲜感。

1378362****：本期封面猛地一看还以为是军事杂志呢，有气势！

1302103****：感觉非常糟，那两架飞机好象红烧了似的，颜色好旧啊！

延吉 李磊：本期封面总体感觉非常有魄力。不过敌机被UCG的LOGO给挡住了，使整幅画失去了它原本想表达的内容，这一点稍有遗憾！

广州 陈建勇：UCG可以在封面上做一下造型字，颜色对比应该强一点，定一个专用色，让我们可以在书亭里一眼就看到。

编 综合大家的评价来看，本期封面创新诚意有余，但技术含量略显不足，在满页红色的铺垫下，除了黑色的“最终幻想XII”之外，其余的白(黄)色小标题配字并不是显得很突出，以致封面难以让人一目了然地统观整本杂志的信息。不过，这次的选材《皇牌空战 零 贝尔肯战役》让所有人均眼前一亮，虽然有很多读者戏称杂志给自己的第一感觉像是“军事杂志”，但这也从另一个侧面体现了我们敢于创新的理念。

5A赠品《伊瓦利斯风情录》别册的反馈

levelup.cn yiyi5354：这期《伊瓦利斯风情录》做得不错，只是在人物关系图那里有些相对单调，若能配上人物头像看起来会比较舒服一点。

1369960****：《伊瓦利斯风情录》中的文字部分不错，但是图片与文字之间的编排多少显得有些零乱。

成都 喻晋：这样的文章登在书上就可以了，不需要变为别册，与携带性无关。

天津 朱建杰：非常有收藏价值，但毕竟《FF12》是大众都能接受的东西，如果搞一些偏门的可能就有人不喜欢。

Email kidlwy2005：说真的，我十分不喜欢那个别册，近几期杂志上都在介绍和研究《FF12》，所以感觉那个别册有点多余了。

编 《FF12》无疑是近期绝大部分玩家关注的焦点，而这本别册也就此应运而生。虽然这次的赠品在内容上获得了绝大部分读者的认可，但从读者来函中我们仍不难发现别册存在人物关系图单调及部分图文排版混乱等问题，这是我们今后需要重视并改正的。

5A的攻略与研究反响怎样？

Email huaguoping：在看邪魔天使的小说时，一股股激动的暖流不时地涌上心头，原来《FF12》的世界是如此的精彩！小说就是要这样写，不管占用多少期杂志，完美的游戏应享有完美的待遇，希望下面几期的小说仍然能带给我们无尽的感动！

涿州 杜郎：《WE9》的研究作者显然是古灰级玩家了，各方面理念都理解得很透彻，不过有些地方要求太高了，毕竟这只是一款游戏。

广州 邱明高：攻略部分都显得比较中规中矩，不过我认为页面下方的TIPS也是挺重要的，要做好。

柳州 黄毅华：《皇牌空战 零》的攻略素质很高，系统解说简明扼要，攻略正文还有人物剧情简介，重点难点也交代得很清楚，TIPS及隐藏要素都很详尽。相比之下，《绝体绝命都市2》就沉闷一点了——也可能是游戏本身题材的缘故。

编 本期最受好评的攻略依次为《皇牌空战 零》和《教父》，其详尽的系统介绍与流程解说均博得了读者们的一致好评，《真 三国无双4 帝国》与《绝体绝命都市2》则褒贬不一，而《公主联盟》则似乎是被读者们给遗忘了……此外，邪魔天使主笔的《FF12》获得了热烈反响与极高评价，不过由于其中含有部分个人YY的成分，某些读者对此颇有异议。

读者眼中5A最不喜欢的内容

天津 朱建杰：32页与33页的“排行榜”，里面好多游戏名称和对应主机都错了。实在是有些马虎，权威的东西都做得不权威了。

上海 朱峰：“模型地带”本期好象不是很完美，虽然是我喜欢的SABER，但是只有一个模型，好象少了点。

Email kidlwy2005：我最不喜欢的就是“流行玩艺”和“游戏动漫园”，既然与游戏没多大关系，又何必再做这两个栏目呢？

柳州 黄毅华：“最不喜欢”说不上，只是觉得有些地方很不爽，比如说版面安排吧：先是《FF12》研究，再到《WE9》的研究，然后再到《FF12》的小说，为什么不能先放《WE9》研究然后到《FF12》研究，再到《FF12》小说呢，硬是将人家分隔开，欠考虑啊。

编 大家的反馈已收到，综合这次的批评意见后，我们总结出了以下几点。一、校稿依然是需要编辑们常抓不懈的重要环节——尤其是在重点内容上；二、固定栏目在素材安排上应该多元化一些，尽量在有限的版面内把栏目做得丰富；三、部分栏目在定位上可能需要依读者们的口味变化而调整，我们会慎重考虑并将其提上讨论议程。以上，感谢大家的热心指正，您的批评就是我们前进的动力！

5A的Gamehalo调查报告

天津 朱建杰：这期的Gamehalo不错，对《WE10》和流行电影的介绍都比较及时。希望以后能多些游戏的介绍或是某些游戏的攻略难点。

成都 喻晋：本期的Gamehalo选材很平衡，没有过多偏重一方，很不错，希望以后多注意内容的平衡性就行了！另外，原来常有游戏广告放上的，怎么最近都没有影子了呢？这可是很好的素材啊，希望能够考虑多放点游戏的广告(特别是有创意的)，调剂一下光盘的内容！

广州 岑棋安：本期Gamehalo的最大感觉是解说语音比以前清楚多了，当有字幕出现时画面也不会有太多的解说语音出现，这非常好。另外，本期“新作短波”的版头也比以前更好看了，收录的新作影像也很好，惟一美中不足的地方就是《枪神》的字幕实在是太快了。

天津 白冰：老节目“热血最强”应当恢复！我有几个不爱看杂志的同学，每期必看的节目就是热血最强！

编 这次的Gamehalo评价很好，内容安排详略得当及拥有《WE10》和《FF12》等诸多看点都是使光盘拥有高人气的主要原因，而影像编辑们在细节上进行的重新设计与修饰也获得了普遍赞许，综上所述，可以说本期光盘在近期而言是相当成功的。而且，顾及到大部分读者的要求与建议，我们将在今后几期尽可能地为Gamehalo扩充更多吸引人的要素，譬如广受欢迎的游戏广告与“热血最强”。

本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 本期赠品您喜欢吗？
3. 本期的攻略与研究您觉得怎样？
4. 本期的特别企划“超级女声”您感觉如何？顺便在回信中为您最喜欢的“超女”投出自己神圣的一票吧！
5. 本期 Gamehalo 观后有何感想？
6. 您对“黄金眼”这个栏目看法如何？请谈谈您的评价和改进建议吧！

5A互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 淮北市煤炭师范学院附属实验中学 车正

江门	陈广昌	鑫贤	黄宁	南宁	林朝荣	济南	唐亮	无锡	张炜
广州	陈鑫明	柳州	黄思琪	天津	刘辉	桂林	唐明	揭阳	张新业
北京	程石	柳州	黄毅华	大连	刘丹	北京	王光耀	大同	张岩
濮阳	崔壮壮	上海	江圣瑞	天津	刘清源	天津	王学敏	北京	张皓
白银	董亮	大丰	樊健	温州	吕杰	上海	龚伍浩	东莞	张智洲
拉萨	董思远	北京	兰舸	佛山	麦镇中	广州	吴晨	宝鸡	赵占文
南宁	杜雷	广州	黎晓青	连江	倪孔亮	贵阳	吴极	山西	郑春
锦州	杜野	北京	李川	滁州	潘杰	常州	吴嘉明	深圳	钟宏伟
上海	方浩	天津	李[illegible]	宜昌	[illegible]	[illegible]	武钰玉	上海	周华
乌鲁[illegible]	费思[illegible]	昆明	李海青	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	杭州	[illegible]
广州	冯文[illegible]	江门	李[illegible]	广州	邱明[illegible]	[illegible]	[illegible]	蚌埠	[illegible]
海口	符[illegible]	[illegible]	李冷轩	[illegible]口	蔡一[illegible]	广州	[illegible]	[illegible]	朱[illegible]
上海	傅[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]京	[illegible]	[illegible]	于[illegible]	天津	朱章杰
济宁	杭正超	[illegible]	李应松	北京	宋浩飞	成都	喻晋	重庆	朱忠忠
龙海	洪辉谭	江门	李永强	佛山	苏梓隆	武汉	张[illegible]	深圳	朱晓鹏
合肥	胡[illegible]	合肥	柴友鹏	包头	孙光	深圳	张[illegible]	三门峡	祝卉卉

1348851****
1350431****
13515[illegible]2****
1351662****
1357029****
1361194****
1363633****
1363899****
1367129****
1378180****
1376174****
13[illegible]513****
13[illegible]2[illegible]87****
13[illegible]2[illegible]72****
[illegible]3[illegible]40[illegible]****
[illegible]3[illegible]481****
13[illegible]5999****
1388074****
1395189****
1396610****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及[illegible]送礼品，写普通信件、发Email[illegible]的读者[illegible]机会获得礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

10万元大抽奖活动

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆不知大家还记得ACE飞行员否？这家伙本为《游戏机实用技术》01(年)、02(年)方面军骨干，在《皇牌空战》、《天诛》等游戏上有突出贡献，以前和多边形一起号称是编辑部中的哼哈二将。自第61期后便出国深造，从此便金盆洗脚、退出江湖。不过在这个更新换代、三国争雄的关键时候，ACE飞行员艺成归国，重新加入我06(年)方面军！俗话说浪子回头金不换，请大家为ACE飞行员鼓掌！

☆E3、E3、E3！下期就是E3！什么PS3、Wii，统统都难逃“法网”。当大家看到这段文字时，我们的先头部队已经抵达美国多日，正在会场上尽情地试玩着各种游戏、享受地体验着各种主机，真是快活似神仙啊！下期杂志的内容不用说，自然是非常精彩的，今年一年的走向可能就在未来的15天内被决定哦！



☆五一黄金周就这样过去了，小编们七天之内只放了一天假。打五一黄金周的政策实行之后，小编们从来就没有享受过七天连放的待遇。不过放假上班也有好处，那就是每天上下班不会有人和你抢电梯，吃饭时也不用担心晚去没座儿了。如果别人放假时我们上班，别人上班时我们放假，就更好了！（老编：你做梦！）

编辑部半月谈

泰坦失算

That sex ratio will be favored which maximizes the number of descendants an individual will have and hence the number of gene copies transmitted.

这是《闲聊英语》一书中一个结构非常复杂的句子，准英语达人泰坦想了30分钟才明白，得意之余便在编辑部内部交流软件上宣布：“谁能在3分钟内翻译出下面这个句子，我请他吃KFC！”没想到纱迦拿着句子到网上一搜，立刻找到了答案：**“那种性别比例能在最大程度上增加一个个体所能拥有的后代数量，并因此能在最大程度上增加所传递到后代身上去的基因复制品的数量。”**

泰坦一看便发了急，连声宣布搜出来的不算，一定要是翻译的。于是编辑部内的众人立刻行动起来，利用自身所学在极短的时间内将其翻译为日语、韩语、西班牙语、葡萄牙语、德语、法语，甚至还有盲文版。正当大家群情激奋地统计泰坦要请几顿时，泰坦见势不妙偷偷地留下一句话闪人了：“《闲聊英语》是本好书，有兴趣的人可以看看。”

工作优先

某天下午，大家正在紧张地赶稿中。某编忙中偷闲吃起了饼干，结果一不小心把饼干屑洒到了身上。由于此编是玩动作游戏出身的，所以他便有如触电似地立刻起身狂抖自己身上的衣服。坐在他对面的人看到之后误以为其真的触电了，于是立刻大喊：“不好，有人触电了！我去拉闸！”编辑部内的众人立刻慌作一团，这时某位美编MM说了一句巨经典的话：

“不要断电！让我保存一下先！”

本期流行

[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE10	6人	泰坦、Gouki、阿迪、D・S、卡伦、多边形
大神	5人	雨滴、多边形、胜负师
罪恶装备XX SLASH	4人	十六夜、Gouki、邪魔天使
九十九夜	3人	十六夜、纱迦

《WE10》能得第一并不稀奇，不过在《大神》的强势威胁之下，《WE》仅靠刚刚玩完《FF XII》而转正过来的泰坦才勉强独享第一的宝座，如果加上走之前一直在玩《大神》的阿修罗，冠亚军宝座恐怕就要易主了。刚刚迷上《罪恶装备XX SLASH》的Gouki，在《WE10》加入之后立刻叛变，令“GGXX推广委员会会长”十六夜大为不满，但这也改变不了Gouki一边眼中流泪忏悔一边大玩《WE10》的局面。至于回国的ACE飞行员，正在恶补《生化危机4》的PS2版呢！

搞笑翻译

上上周在新华书店陪人买书，居然看到了一本神书，该书名叫《数码游戏艺术－数码游戏的造型设计》，其中对一些游戏名称的翻译令人拍案叫绝，举几个例子以飨大众，如果用来当谜语的话，应该可以“谜”倒一片吧。

南京 徐[illegible]

JET SET RADIO(JSR)	喷气机无线电
ICO	图标
THE HOUSE OF THE DEAD	死者的房间
PAC—MAN	波克曼
RAYMAN	光线人
MGS	钢铁实心齿轮
HALO	晕轮

本期宝物

VISUAL PROFILE 2

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》发售在即（6月22日），目前已公布了游戏的预约特典。只要在官网预购游戏，就可以获得一本精美的画册，在店头预定的话也有机会获得。这本画册的大小为A4，里面收录有吉成钢、吉成曜两兄弟的原画，并附有简略的世界观设定解说。画册的内容和形式和之前PSP版《女神侧身像》的预约特典大致相同，当然内容是完全不一样的。

专家点评 此类画册一般会收录游戏发售前公布的所有图片，但新图极少，内容和页数都不值得期待。不过由于是预约之后白送的，不要白不要，早有购买本作之意的玩家应立即行动起来！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～152期，定价9.8元；总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期、总第145・146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

TGZM：作为一个从2002年就从未间断过购买贵刊的普通读者，在我拿到最新的151期的时候，简直被惊呆了。贵刊对新游戏的反应有时比恐龙的神经传导速度还慢。这期关于《古墓丽影 传奇》的所谓透解真是做到了不可思议。上一期发刊时，我就已经处于金银币全收集、个别铜币没有也懒得再管了的封盘状态。谁曾想到了这一期出现，杂志中还是在与无聊的流程缠斗。单就反应速度上来说，就已经让人难以忍受。

这里有一个很大的职业责任感的问题。当然，每个人对游戏都有不同的喜好和需要，但作为专业（至少你们是这样认为的）的游戏刊物却要尽量避免这方面的影响。由于喜欢玩某个游戏，就在第一时间给出了详细的探讨，而某个游戏那里没有人在玩就将其一放再放（像长久以来的“《罪恶装备》系列”）。这无论如何不是专业的做法。以上，祝贵刊不要沦为吃老本的三流刊物。

在如此炎热的天气突然看到这样一封来信，有如三伏天里头上被人浇了一桶冷水，虽然大吃一惊，却也惊得痛快。（笑）来信是经过节选的，这里略加解释：我们的杂志是半月刊，换而言之就是15天就要出一本。编辑们最恨的事情就是要做攻略的游戏在截稿前杀到，这样一来当期杂志上攻略是赶不及的，只好在15天后的下期杂志补上。像上期的《古墓丽影 传奇》和这期《大神》都是这样。如果速度赶不上，我们会以质量去弥补，在此还请大家谅解。至于要想彻底解决的话，可能就只剩改日报这一条路了……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

贵阳 135XXXX4590：在一个月黑风高的夜晚，姐姐突然问我：“昂首挺胸的昂怎么写？”我努力想了很久：“就是里昂的昂。”“哦，会了！”我这种症状叫什么呢？

铁一般的事实告诉我们：译名统一是多么重要啊！

139XXXX9946：再有一个月就是新一届的最终圣战了，望诸君全力以赴！小弟我在此送上攻击限界突破、HP限界突破、全异常状态防御、加速、幸运……

你忘了一项最重要的：分数限界突破！只要有了这个能力，总分突破一千也没有问题啊！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

138XXXX4701：我刚看完央视8台的电影节目，里面说《寂静岭》上映一周、票房排名第一，特高兴。但紧接着听背景音说是按同名电脑（注意是电脑）游戏改编的！气的我马上打电话抗议

传说这是央视6台对去年某片的介绍，看大家能不能猜出来这是什么片——这个故事讲述来自萨菲罗斯星的外星人入侵地球的故事……故事背景为本传结束后两年的世界，由神秘的怪病“星痕征候群”控制的宇宙最强大的敌人萨菲罗斯星人全面进攻地球。故事的男女主人公为了保护自己的世界，回归各自的生活，和他们进行了殊死的战斗。据悉，该电影将和同名电脑游戏一起在全球同步上市。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

135XXXX1482：原来纱迦喜欢说Gouki黑，看来纱迦还有着学生时代的坏毛病

其实Gouki本不黑，只是有一年夏天他练球忒勤快，所以……

我学生时代可从来不说人黑，我只会说那个谁谁谁不白。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

强袭小狼：为什么猫太不给《大神》满分？因为他嫉妒主角是狗不是猫吗？

其实猫太最喜欢的是狗。本来他的笔名是“猫太不如狗了”，后来老编嫌太长，勒令改至4字以内，这么一来“猫太不如”和“猫太不”显然不好听，于是只剩下“猫太”了。

——以上摘自《UCG十周年纪念特辑》。绝密！

又一谜之马里奥设定图？



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

然安：（第151期）海报[illegible]

一种虐待啊[illegible]

我只想说的是，并不是所有的女性玩家都喜欢帅哥的。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

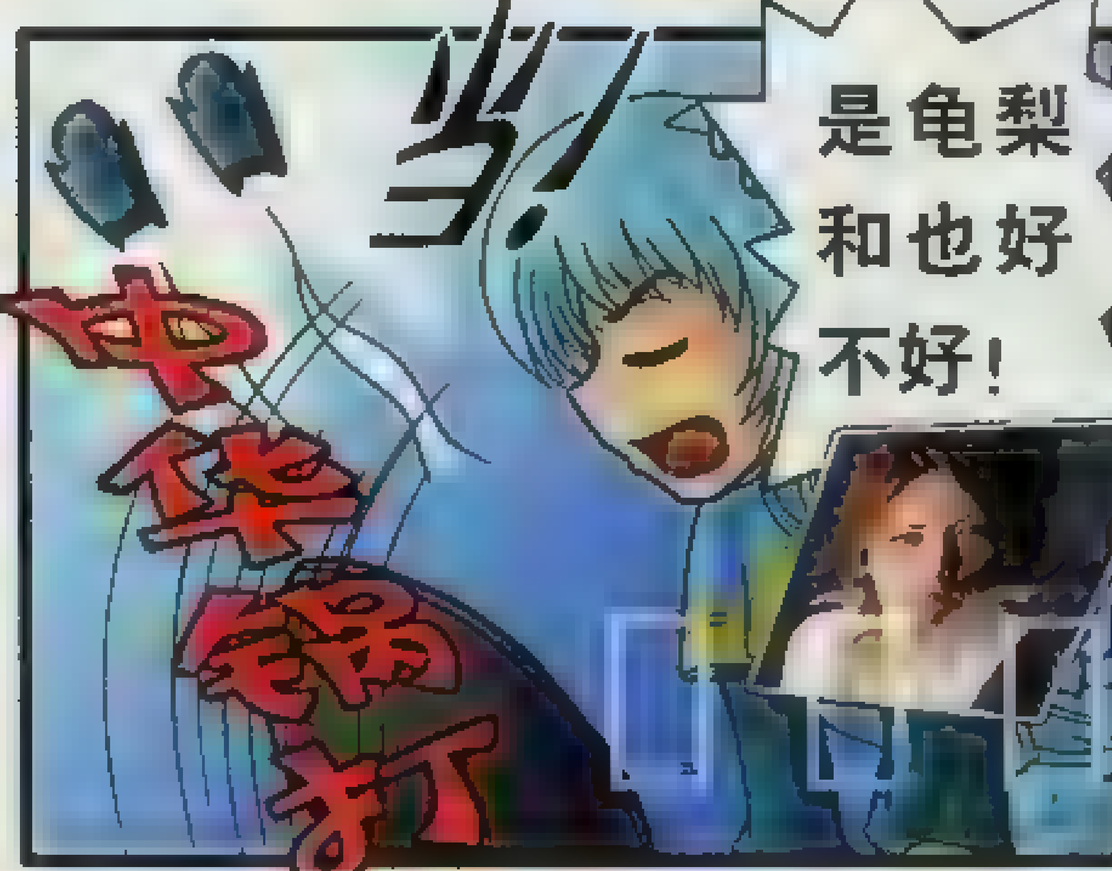
黑龙江林口 高天鹏：这期杂志最喜欢的就是“小说回廊”，因为我没玩过《最终幻想XII》，只冲着剧情也要玩一下。但是高考在即呀！原来论天现在就要论秒了呀！有句话说的真是对呀！起的比鸡都早，学的比驴都累，权利比狗还小，环境比矿工还差，成绩比命都重要，看起来比父母都老。哎！怎一个惨字了得！在此特向高三的学生们道一声祝福，希望我们都能考个好成绩，进个好大学！

同志们，我们今天小踏步地后退，是为了明天大踏步地前进！为了自由自在无拘无束的大学游戏生活，同志们冲啊！游戏能不玩就不玩，记得杂志一期不落就行！（笑）









《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第36～39辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

福建南安 黄文建：亲爱的纱师弟，好久不见。听闻你最近有"虐乔"倾向，已引起众怒，须小心有人暗中下毒，特别是……希望俺的警告来得及挽救你可爱而又脆弱的小生命。在原则上俺是很支持你的行为的，但小乔娇小可人，受众人敬仰，特别是以小D为首的一帮LOLI控军团庞大，不可不防。限于局势所迫，建议你以后改换虐杀大乔，俺就是这么做的。

阅过上期放毒漫画后，有编评曰："怎么可能给同事下毒，最多也就放放泻药什么。"（十六夜原话）本人也深以为然，难怪最近一周总是腹泻不止……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广西桂林 唐明：本期（第150期）个人对《WE》的研究特别喜欢，作者把现在《WE》的不足几乎都挑了出来，不仅分析得很详细，而且运用对比的方法更能显示出现在《WE》的不足！我觉得应该把这篇文章翻译成日文给KONAMI寄去！

拜托，现在《WE10》里连中国队都没了，我们还是闭门造车算了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

十四岁的过客：阿修罗又要走了，[illegible]不出的[illegible]，[illegible]一名[illegible]，是一直关注看着一位小编的[illegible]离开。我[illegible]了[illegible]，但是有[illegible]是不[illegible]，我[illegible]只是一个过客[illegible]只是我[illegible]下的[illegible]下！

虽然很多编辑离开了我们，不过他们也没有就此告别游戏。时机成熟的话，他们依然会在杂志上露面的。像阿修罗这期又写攻略又做前线，而多年前离开我们的ACE飞行员现在又回来了。所以请大家放心，地球不会停止转动的！

138****5200：……我一直以为十夜小编大人是女生……但是看到了第149期的"编辑部的故事"后……所以还是弃暗投明到两姐旗下吧……

没想到在21世纪的今天，居然还有人不知道十六夜的性别！难道他那身酷似《罪恶装备》TESTAMENT的样子还不能说明一切？难道他在"游戏立方"里介绍的诸多模型还不能说明一切？难道……

现在开展十六夜性别成谜之原因有奖调查活动，请大家编辑短信HA+答案发往UCG短信平台，每条短信仅收费100元。中奖者可凭随身携带的马刀、鸟枪、土炮到中国人民银行蒙面领取大奖！

问：为何十六夜总被人误认为女性？

A."《罪恶装备》系列"知名度太低。

B.其原型TESTAMENT人气太低。

C.其造型太像女性。

D.其造型不像男性。

E.其推广的模型还不够邪恶。

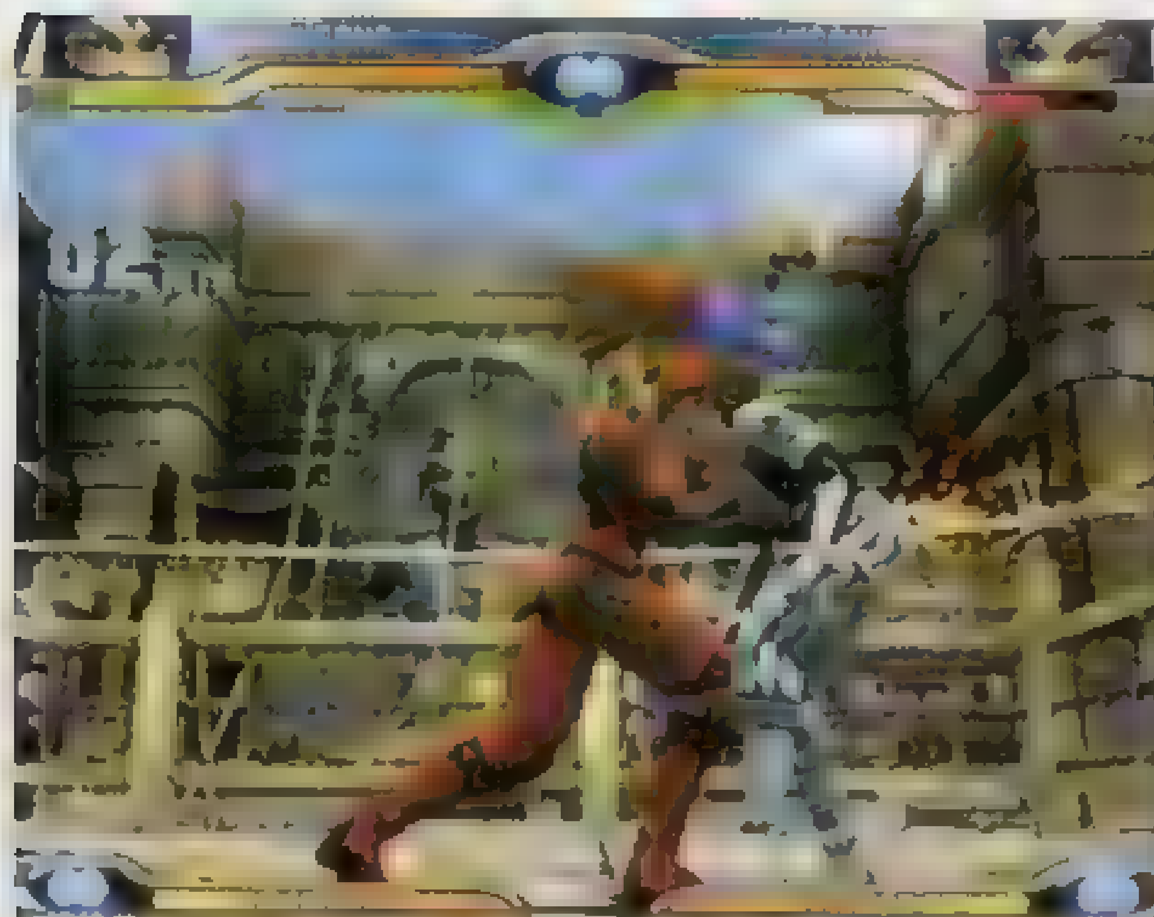
F.十六夜是谁？



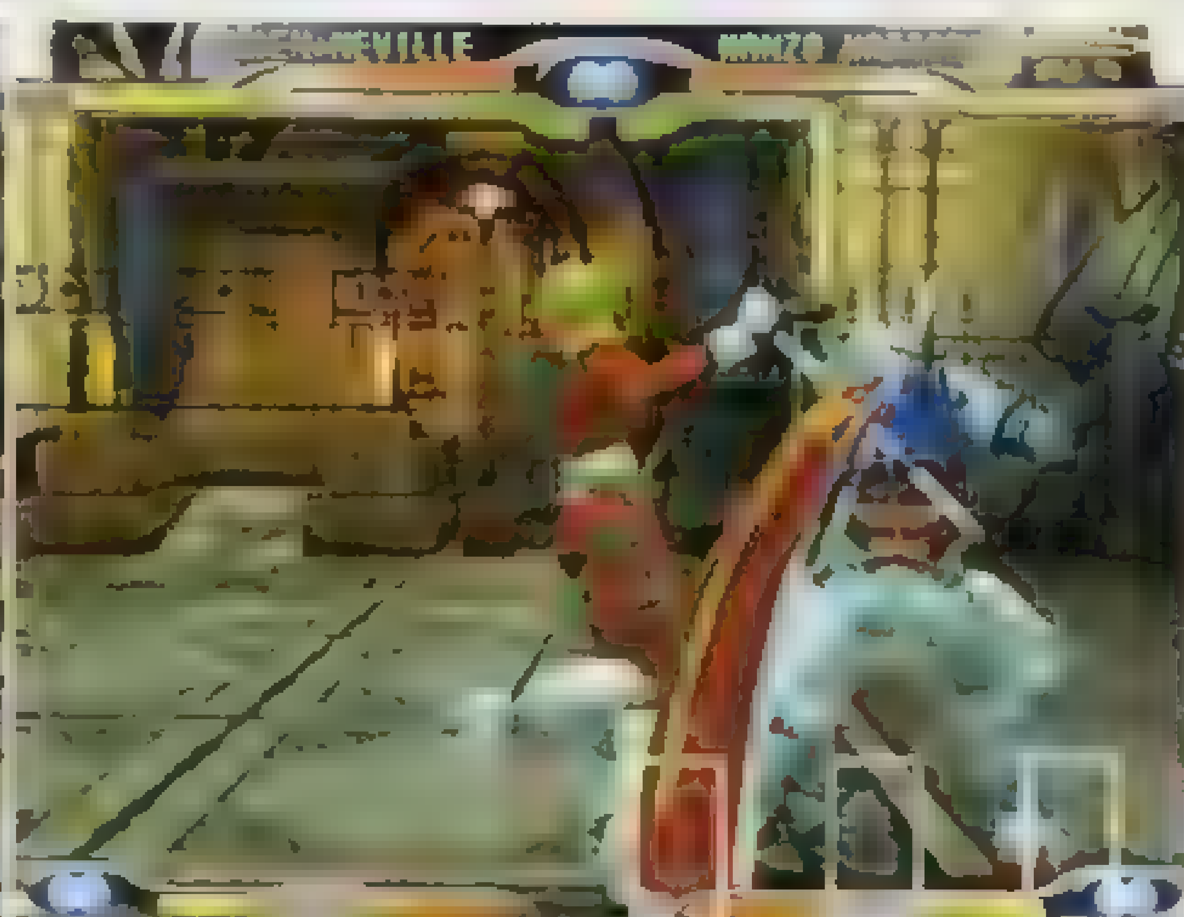
趣味截图

在《格斗之王 最强冲击2》里，初次担任游戏监督的FALCOON真可谓将其画师的本色发挥到了极致，608件服装足以令绝大部分游戏汗颜，而其中众多SNK经典角色和著名ACG明星的COSPLAY服装也令人捧腹。那么究竟有哪些人"惨遭毒手"呢？下面就为大家公开！注意以下表中列出的只是一小部分，在此仅将最为恶搞的组合列了出来，一些普通的COSPLAY就不算在内了，当然还有小编们眼拙没认出来的。括号前是被COSPLAY的对象，括号中是COSPLAYER。

被COSPLAY的作品	对象（COSPLAYER）
《侍魂》	霸王丸（坂崎良）、加尔福特（服部半藏）
《格斗之王》	柴舟（京）、CANDY（库拉）、K'（库拉）、哈迪兰（莉安娜）、四条雏子（莉莉）
《饿狼传说》	玛丽（特瑞）、望月双角（坂崎良）、安迪（不知火舞）
《龙虎之拳》	坂崎由莉（坂崎良）、罗伯特（坂崎由莉）
《月华的剑士》	刹那（八神庵）、枫（洛克）
《世界英雄》	孙悟空（比利）
《合金弹头》	MARCO（拉尔夫）
《灵魂能力》	多喜（不知火舞）
《机动战士高达》	夏亚（LIEN）、高达（服部半藏）
《新世纪福音战士》	绫波丽（莉安娜）、明日香（莉安娜）
《宇宙星路》	藤泽やよい（雅典娜）
迪士尼动画	白雪公主（莉莉）
偶像明星	中川翔子（雅典娜）



▲明日香对绫波丽——《EVA》两大女角约战"拳皇"！

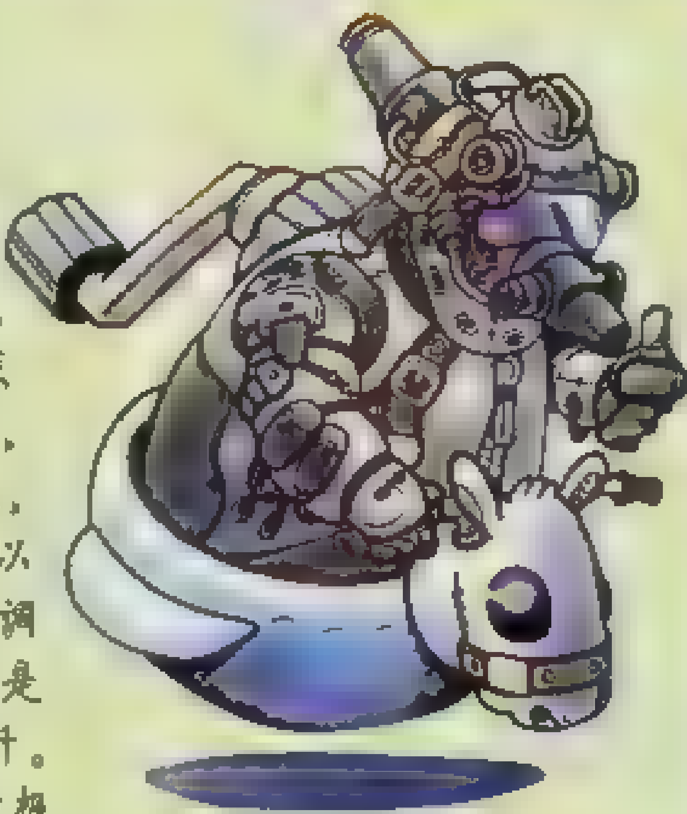


▲夏亚对高达？不知开高达的李阿宝跑到哪里去了。

我们编辑部里有一个共同的口号——
努力工作，拼命玩！

小编寄语

ACE 飞行员



各位读者朋友们，真的是好久好久好久不见了……不晓得你们是否还记得我。时隔4年多，我又回到了编辑部，回到了我曾经工作战斗过的岗位。这一切很具有戏剧性，也值得回味。

以前在编辑部工作的时候我经常问自己：我真的了解自己吗？可能是为了寻找这个答案吧，离开编辑部后我尝试了好几种完全不同的职业，比如软件销售代表，3D动画师等等，虽然都可以胜任，但始终与我当初设想的状况存在着不可调和的差异。折折腾腾好几年，可能我在物质上还是同以前一样简单，但我在思想上的确得到了提升。我再不会象以前那样对未来感到慌张，我会以积极而又平静的心情去面对那些未知。

很荣幸能够再次加入到UCG的大家庭。哇塞！几年不见的编辑部已是Level up，能力与装备比过去强太多了，真是令人鼓舞。最后，我希望我的工作能够得到新读者和老朋友的肯定。

胜负师

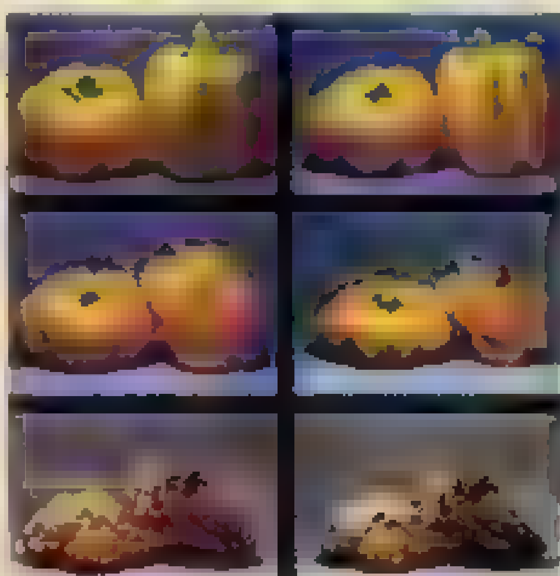


Ⅰ因为之前忙于其他工作，所以《大神》的进度十分缓慢，一天一两个小时这么打实在是很难过瘾。好在春季大作期已经过，还是有时间慢慢品味的。想来这么玩其实也不错，总比囫囵吞枣地通关强吧。

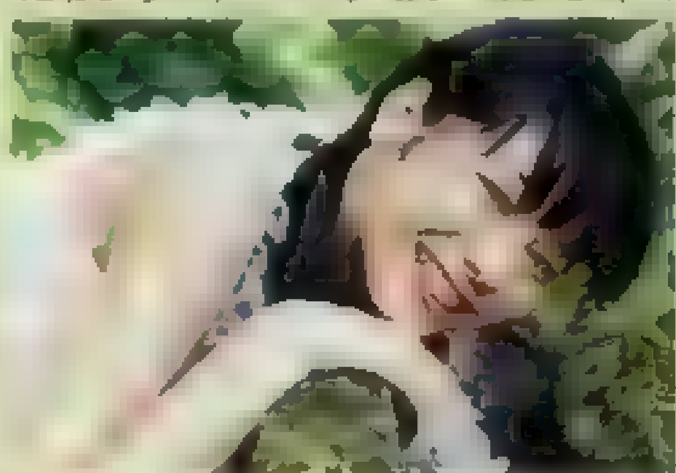
Ⅱ前几天，印务总监肖哥突然问我："你玩了这么多年游戏，你认为什么游戏是你真正期待的？"我不知道肖哥为什么这样问我，但当时的我的确不知道如何回答。或许当你接触某个事物很长时间之后，你所期待的不再是具体的某一个，而是其整体的发展方向吧。

Ⅲ泰坦号称数理化高材生。不久前请他到我家喝酒时，我问了他一个经典的趣味数学题：退3个酒瓶可以换1瓶酒，一个人买了10瓶酒，那么他最终可以喝到几瓶酒？泰坦可能是当时喝多了，竟然答错了。感兴趣的朋友可以思考一下。

Ⅳ喝酒时美编一刀也在场，闲聊时胜嫂谈起了苹果的美容作用。泰坦就问："我几乎每天都吃苹果，怎么还是现在这样？"一刀坏笑着说："还好你吃了苹果，要不然还不定长成什么样呢？"泰坦反击道："看你这样子可能是这辈子都没吃过苹果……"（这么看来，泰坦应该还没醉）


▲我能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老。

泰坦



◇胜负师说俺算不出来酒瓶的问题，实在是小觑俺。那题目实在太简单了，俺就不在这里分析啦，说点复杂的。

◇前几天，印务总监肖哥不但问了胜负师，还突然问我，人生有没有意义？这题目问得好！若要答此题，首先要明确什么叫"意义"。譬如三条线段首尾顺次相接组成的图形叫三角形，那么你今后判断一个图形是不是三角形，只需要看它是不是由三条线段首尾顺次相接组成的图形即可。定义出"意义"的意义才能解答"人生有没有意义"。倘若"有意义"的定义为"拥有1000万美元家产"，那么大多数人生没有意义；倘若"有意义"的定义为"乐观积极、助人为乐的人生态度"，那么大多数人就还有盼头。有时候，人生的意义是博爱和无为；而今天，人生的意义是竞争和生存——这便是意义，可它也没什么意义，因为竞争和生存的结果都逃不出宇宙热寂，早晚一切都毁于一旦，何来什么意义呢？上一个宇宙轮回里，难道就没有智慧、没有爱恨情仇、没有惊天动地的战争和文明吗？可如今谁还能知道那些亿亿年前灰飞烟灭的故事。别跟我说重在过程，历史从来都是以成败论英雄的。难道你的老板会告诉你"产品销量不重要，看到你们在工作我就满意了"吗？

◇如是我闻，上帝说：别扯淡啦！

多边形



○在大家还在享受五一长假的时候，我、Gouki、星夜和摄影师小龚师傅就已经踏上了前往美国的路途。如果说去年E3只是次时代主机们的首次亮相，那么今年则是Xbox360、PS3和Wii真枪实弹的碰撞了。今年的E3一定会更加精彩，请各位读者老爷千万不要错过杂志的报道！同时也不要忘了关注levelup.cn网站的"E3专题"哦！

△本月大收获：逛街的时候无意中竟然发现了一张《The Document of MGS2》，这可是全球不到一万张的早就失传的作为一个"MGS粉丝"不能不入手的珍品啊！当年因为经济拮据而错过的遗憾今天得以补偿，毫不犹豫就买下了，真棒！

□世界杯前不利的消息传来，英格兰的鲁尼也因为在切尔西与曼联的比赛中趾骨受伤而将错过世界杯小组赛甚至整个决赛阶段的比赛……天啊，上帝如来佛祖观音姐姐啊，我的神啊，请不要再让球员错过世界杯了！真心祈祷那些受伤的球员早日康复，没伤的球员继续平安！

×卡丁车真是爽到飙×飙×啊！那种呼啸而过的速度和畅快至极的漂移让人一下子就上了瘾。不过开的时候总想往身后扔点什么……目前UCG KARTING CLUB正在筹备中，问题是在这个城市里哪里有好一点的卡丁车俱乐部呢？


▲阿隆索同学3岁开始玩卡丁车，后来成为世界冠军，我现在开始玩卡丁车，什么时候能成为世界冠军呢？（众编：做梦去！）

猫太



◎距离E3越近，游戏业界的猛料就越来越多。最近令猫猫最兴奋的当然就是PS2版的《超级机器人大战OG》公布。要知道GBA上的《OG2》可是4周目的流程啊！而且看到角色们更华丽的技能演出，定能振奋人心。\^o^/


▲骑着陆行鸟，真的可以找到自己的梦想吗？

◎当人们花了大量时间和感情建立在一款游戏上，这款游戏已经不单纯是一款普通的游戏。

◎最近邻居家养了一只黑猫，这只猫的特性就是一见到人靠近就立刻趴在地上翻转肚皮打滚，而且经常以0.05秒的速度从大厅跳上某房间的柜子上，行为极为怪异。后来得知这只猫的名字叫"凶凶"……（下次有机会找台DC帮它拍照）

◎《怪物猎人2 dos》继续缓慢进行中，打算购入官方攻略本仔细分析一些关于村民友好度的细节。

GOUKI



◆卡丁车这运动那是相～当～的～好～啊！

以下是老编大人的赛后感言：

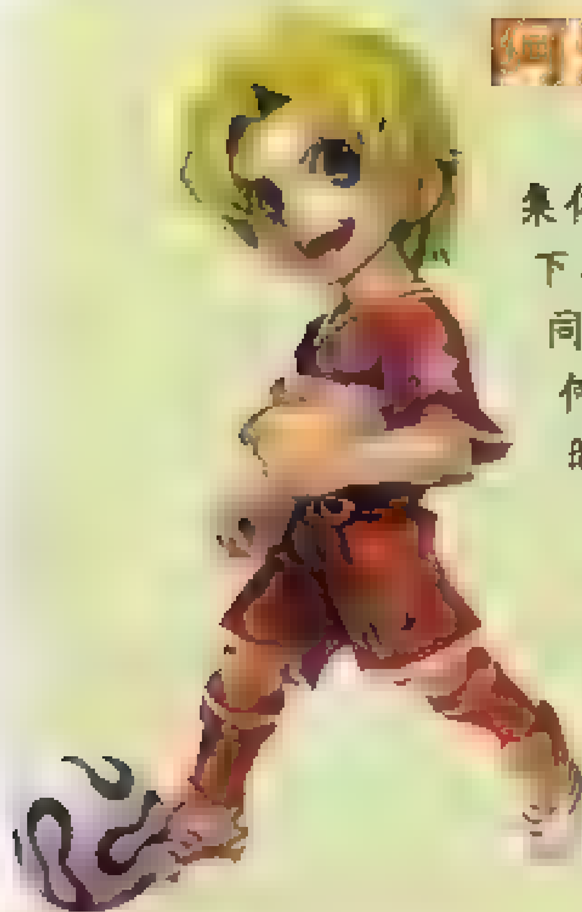
"那时是我状态正好的时候，撞上之前的一圈正是我的最好成绩31秒，但在那个令人憔悴的弯道，一切都改变了，原来的入弯因为水的原因……我就这样几乎以最高速度撞上比我早一刻毁在这弯道的多边形（的车），我以为这就是我人生的最后一刻了呢。卡丁车，确实是无聊男人的最爱啊！真刺激！"（多边形语：老编大人，拜托，我比你先'以为'好么？）

◆大家看到这期杂志的时候，一年一度的E3展已经开始了，我们UCG E3报道组将从E3现场发回第一手的资料！敬请关注下期杂志以及www.levelup.cn的E3专题报道！



◆离世界杯还有一个月的时间，不要再有任何人受伤了

阿迪



1.2006年4月29日，切尔西对曼联。在所有人都一起集体打默契球的时候，惟一的异类注定会落得一个可悲的下场。人们还会一起讥笑其不识时务，不懂得见风使舵。同样很可悲的是，这个球员的名字是鲁尼。广东体育的何辉解说时说他看到鲁尼躺在担架上的时候哭了。此时，所有英格兰球迷的心都在滴血。

2.托多边形买书的福，我最近抽空读了黄健翔的书《像男人一样去战斗》。所谓文如其人，我想在这本书里得到了一种非常本位的反映。在书中读到了一段发人深省的话，现摘录如下：

★所谓足球文化，也就是足球运动员与足球爱好者的一种互馈互动的群体心理默契。足球场是一面镜子，反映着特定民族、国家、社会、时代的群体心理，因此，它又会反过来刺激群体心理，成为惊醒、反思、推动的契机。说足球场是民族素质的观察室和实验室，并不为过。——余秋雨



▲海纳百川，有容乃大；壁立千仞，无欲则刚。

星夜



★做完这期杂志之后就可以到洛杉矶参加E3展了。虽然根据多边形和Gouki的经验，E3之行是对体能和耐力的考验，不过毕竟是可以亲手试玩Wii、PS3等新主机，还可以顺道看看好莱坞，实在是非常期待啊！希望大家一定要关注下期我们的E3全面报道。

★刚看到“革命”更名为Wii的消息时还以为又是哪个玩家的YY，直到看到任天堂官网的LOGO演示才总算是接受了这个事实。游戏历史上最古怪的主机名+最独特的手柄，任天堂的次世代战略每一步棋都让人意外，看来是已经将“异质”战略发挥到了极致。

★每年快到E3展的时候都有一种兴奋的感觉，大批新作资讯不断涌来，时刻都可能有令人兴奋的消息公布。再次对此次美国之行忍不住地激动一番。天使之城，我来啦……

堕魔天使

◆4月的新动画多如牛毛，但我除了还是追之前的《BLOOD+》以外就只看一部新番，那就是《公主・公主》！说起来这部动画的主角声优又是福山润，新番中的《学院天堂》也是他，呵呵，够忙活的。当然，比起最近经常看到的中田让治大叔，福山弟弟还是嫩了一点啊。

◆《BLOOD+》到目前为止的剧情我觉得几乎就没冷过场，像这样每集都能保持高水准的动画近年来的确非常少见，里面的角色各个都很有个性。另外，中田大叔又出现了。（我为什么要说又？）



◆“山口山”两天冲裁缝到300级，我的一朋友发消息告诉我不知是哪个缺德的把拍卖场所有的布料都买走了，害得他做不了东西。咔咔，我真邪恶。(^_^)

◆已经5月了，很快就会到6月的，啊，《VP2》就快来了，吴！（\^o^/）

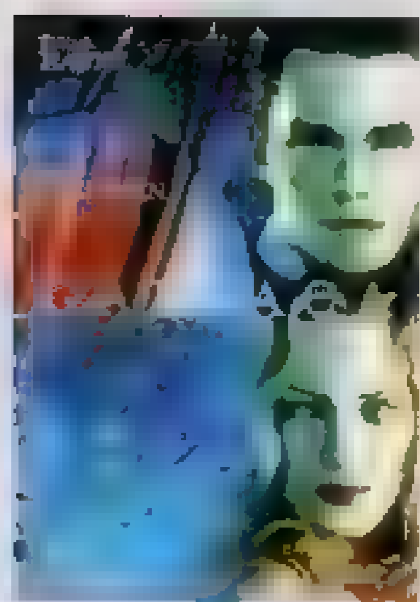
雨滴



※ 4月的最后一天入手了NDSL，很漂亮的冰蓝色……不过当天晚上做梦的时候，雨滴的脑海里似乎总有一个声音在不停呐喊：“冲动是魔鬼！冲动是魔鬼！冲动是魔鬼！”

※ 被电影《战争之王》震撼到了，无论是影片的配色、拍摄手法还是叙事方式，都让人拜服。后来一查，原来它的导演安德鲁・尼克尔还拍过《楚门的世界》和《变种异煞》，记得当年大学的时候看《变种异煞》，自己深深地被影片所吸引的情景。安德鲁・尼克尔果然是天才。

※ 最近好听的歌不少啊，《彩云国物语》的主题曲《はじまりの风》和SunSet Swish的《マイペース》都很不错。



◀现在来看，这部1997年公映的电影，阵容实在很强——乌玛・瑟曼+裘德・洛+安德鲁・尼克尔=梦幻般的组合。

十六夜



☆在各种工作的陪伴下，十六夜又度过了一个充实的“五一”。休息7天，对于我们来说绝对是遥不可及的奢求……

☆前两天从北京过来的亲戚捎来了“名产”：虾酥糖和酸三色。能够在异乡吃到这些，让十六夜不禁想起了小时候的事情。顺带一提，北京的义利食品厂今年正好100周年，不得不让人感慨我国确实是个随处都充满着历史的国家。

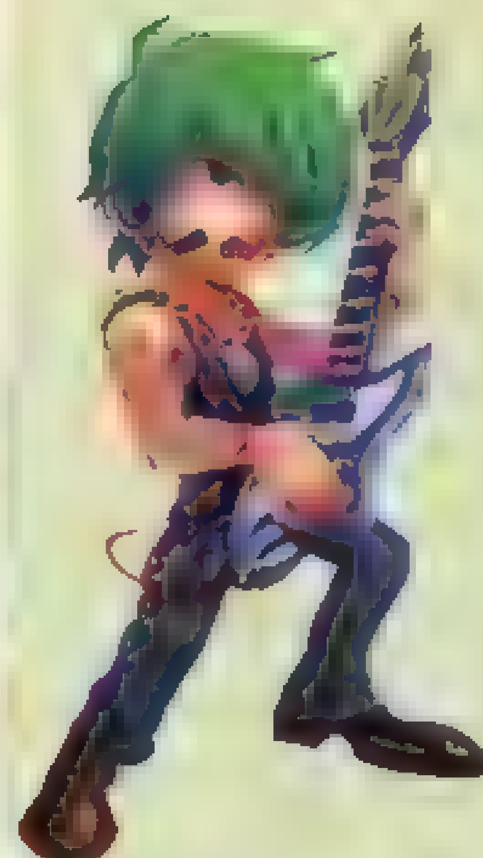
☆《九十九夜》正好应了那句话：期望越大失望越大……

☆强烈期待本月25号即将发售的“ツンデレ系”代表作——《つよきす Mighty heart》！



▲强气、“高飞车”的御姐，单是这一条就已经足够足够了。

D・S





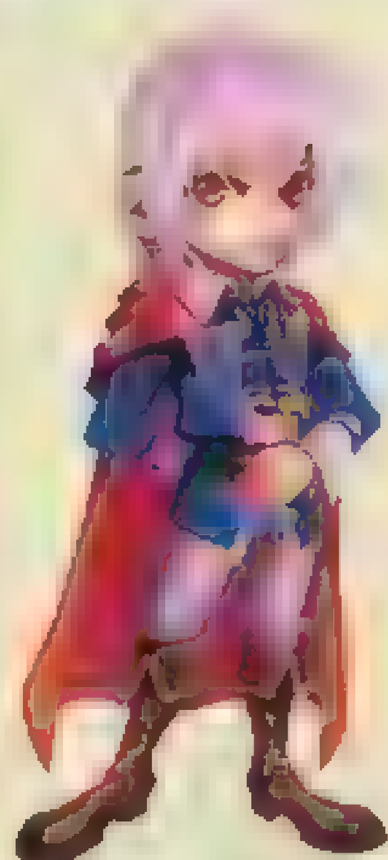
〓在这个爽到飞起的五一节，经过几日几夜人挡杀人佛挡杀佛的连续加班后，终于领悟了“劳动节”的真谛——所谓劳动节就是劳动着过节。

〓制作本期《超级女声》特企过程中整理声优资料时发现，居然绝大部分的声优都是配过某种动画的……干脆下期再制作一个《超级女声黑幕揭秘》的特企好了。一 一+

〓顺便敬佩一下我城管部门列位将士——即使在劳动节当夜凌晨三点依然倾巢而出上街搜捕编辑部楼下的烧烤小贩……唉，我承认我的敬业精神和人家相比实在是差得太远了。

〓困，睡。

卡伦



★《最终幻想XII》的征程结束后，闲置已久的DVD总算是又派上了用场，每天一部影片的生活再度来临。刚好《以和为贵》发售，于是便把《黑社会》这两部连起来看了一遍。说实话《以和为贵》确实在寓意和深度上要比《黑社会》强一些。杜琪峰完全不考虑在内地上映也是有道理的，这片子要不剪得面目全非根本就不可能通过审查。不过片商为了能让DVD在内地发售也是花了一点心思的，有兴趣的朋友不妨看一下《以和为贵》大陆版DVD中的“剧情介绍”部分。写那段文字的朋友，您真是辛苦了……

●网络这东西现在看起来还真是有点可怕，“在网上，没有人知道你是一条狗”早年曾是名言，但现如今事实却证明这句话已经完全不用相信了。且不说网上警察，最近闹得沸沸扬扬的“铜须门事件”及之前的“虐猫事件”中，几位当事人的真实身分及其他情报都是在短短几天内便被网民们调查得一清二楚，“人肉搜索引擎”的威力之强大令人发指。记得几年前曾有不少人因为某些网站会追踪你浏览的网页而担心自己的隐私暴露，但现在看来，压根就是你在不知不觉的上网过程中就将自己暴露于光天化日之下了……

纱迦



★《格斗之王 最强冲击2》意外地好玩！FALCOON这个死胖子（爱称）的思路异常清晰：在纯格斗方面比不过《VF》、《TK》，就在人设服装上狠下工夫！并多做有创意的挑战模式，就算你不把它当对战游戏也一样能玩得很开心。最后依然要拜一下那两套《EVA》里的服装。

☆世界杯开赛在即，我和阿迪两人却找不到一个既有好电视又有大空调的地方看球，往日的球友Gouki有了家也不管我们了，惨！幸好最后总算在朋友那里找到了一个世外桃源，这样一来才算有了着落。不过本人的足球知识依然停留于3年前，看来最近要恶补一下了。

★每天无所事事的话，就算给自己再多时间，也终究是一事无成，因为无数个零加起来也依然是零；如果每天都能学一点东西，哪怕只是一点，那么假以时日这些“1”加起来也会变成一个越来越大的数字。这是我最近从某篇网文中得到的最大启发，受教了！



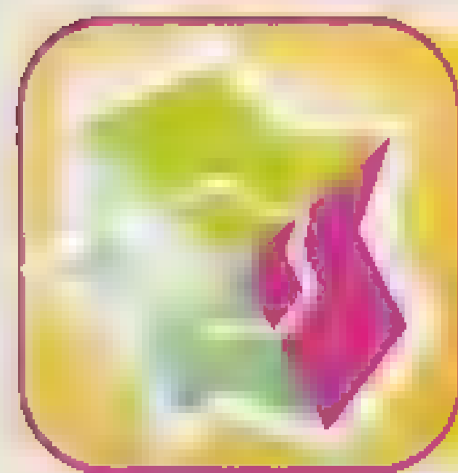
▲动画版《凉宫春日的忧郁》的片尾曲CD将于5月10日发售！

游戏立方 GAME³

Vol:101

客座主持：胖负翁 Email:Game3@ucg.com.cn

不知不觉游戏立方在杂志上已经出现过一百次了，真正可以说是UCG中的元老栏目，而最近老编辑ACE飞行员的回归也令人兴奋。记得当年游戏立方初生时，他可是其中的活跃分子，而他也答应今后会为立方多出力，我们一同来期待他的表现吧。各位访读者朋友如果有什么对游戏立方想说的话，可以通过来信或邮件向我们表达，请相信101次会是一个新的起点，游戏立方一定会给你更多的精彩。本期多边共享中值得关注的是关于《生化4》枪械的内容，除满足特定FANS群外，也有独特的趣味性，切勿错过！



多边共享区

ENTER THE GAME



真球迷不可错过的预约特典

世嘉公司即将在6月1日发售的PS2游戏《世界足球 顶点》是一款强调在赛场上"一对一"较量的爽快感的足球游戏，本次世嘉公司同样邀请到了在日本以及世界足坛人气极高的昔日巨星：罗伯特·巴乔来作为本作的形象代言人。此前巴乔曾在世嘉公司的《创造职业球会 欧洲冠军杯》中担任形象代言人。

近日，世嘉公司公布了本作预约特典的相关信息。凡是参加游戏预约的玩家就有机会获得由巴乔亲笔签名的明星卡片，并且如果想要得到这些签名卡片只有通过预约这一种方式。本次卡片的样式一共有三种，头两张是巴乔身着西装的式样，而第三张则是非常宝贵的从未见过的巴乔穿着守门员球衣所拍摄的照片，据巴乔本人说，穿守门员的衣服还是他这辈子头一回，因此这张卡片对于球迷，特别是巴乔迷来说收藏价值更是可想而知。有关本作的最新内容，大家可以访问本作的官方网站(http://wfc.sega.jp/)去获知，并且还可以浏览到本作最新的宣传影像。[多边形 提供]





扫描玩家的3D EyeToy

据国外媒体报道，PS3上的新一代EyeToy将会采用光线扫描玩家与镜头之间的距离，并将其反映到游戏之中。通过高精度的扫描，EyeToy摄像头将会把玩家的形象转化为3D模型，直接融入到游戏中，而玩家可以用自己的动作控制游戏中的3D模型做出相应的动作。

虽然该技术看似复杂且并未得到索尼的任何确认，不过东芝曾于去年10月展出了采用CELL运算处理的"变脸"技术，通过该技术可以将操作者的形象扫描到电脑中实时转化为3D模型，并且可以进行每秒100次以上的脸部坐标追踪，完全可以满足游戏中人物高速运动的需求。而索尼在去年的美国E3展上公布的《Eyedentify》也将会利用全新的EyeToy技术带来崭新的游戏玩法。[星夜 提供]



西红柿乃游戏之源

一个残旧的浴缸、一部世嘉MD，一个空无一人的小房间里只有一部电视在不知疲倦地播着游戏的画面。浴缸里盈满了某种不知名的红色液体，非常黏稠，宛如血红的浆糊。它还不断地冒泡，空气中散发着一股酸楚的味道。看到这里，你可能会以为这是下一部《寂静岭》的idea，但其实这只是一个玩家利用西红柿所制作的一个简易供电系统，为旁边的B+W电视和世嘉MD提供能源。不得不佩服这位玩家的奇思妙想，竟然能够将两件看似毫无关联的事情结合在一起，让西红柿成为了游戏的动力之源！

那么，西红柿发电的原理是什么呢？这就是很多人曾在课堂上动手制作过的"水果电池"。因为西红柿的体内富含电解质，只要插入铜片和锌片，它们之间就会产生电流。那么为什么这位玩家要搞一大缸的西红柿汁，而不是西红柿呢？这是因为纯果汁的发电效果最好。而我们在浴缸上看到的一排层层叠叠的铜片和锌片，也是有学问的。因为，水果的发电能力还与电极材料的大小及电极材料之间的距离有关。大一点的铜片和锌片比小一点的效果要好。而且两者之间距离越近，产生的电流就越大。[阿迪 提供]





levelup.cn

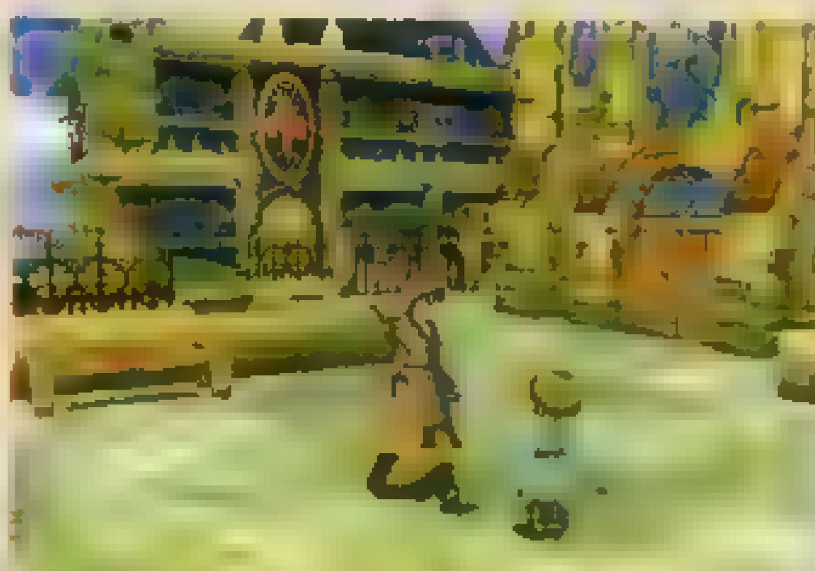
寂静岭女主角戏服拍卖

众多FANS期盼已久的《寂静岭》电影版终于上映了，该片自上映以来人气不俗，短短3天时间票房就突破了2000万美元，你是否已经准备好与女主人公Rose一起踏上探索寂静岭的恐怖之旅了呢？日前，瑞达·米切尔(Radha Mitchell)在电影中扮演Rose时所穿的服装已经在premiereprops.com购物网站上开始正式拍卖了，这套服装包括一件棕褐色大衣、开襟羊毛衫、花边衬衣、褐色短裙和一双皮质高筒靴。需要强调的是，这套服装是在电影拍摄过程中所使用的原始道具，因此完整保留了电影中的褪色及风化等效果，就连衣服上的污垢也没有被除去，换句话说就是打做出来就从来没洗过，不过对于收藏爱好者来说这也正是它的价值所在。目前这套服装正在网上公开拍卖，起拍价为3199.99美元！（自己赛一个先）[levelup.cn 提供]



廉价风暴！史艾来袭！

最近Square Enix会有一项惊人举措，会社将于7月20日发售一批“ULTIMATE HITS”廉价版游戏软件，其中PS2游戏3款，PS软件13款，共计16款！而这16款廉价版中包括了《勇者斗恶龙VIII》这样的注目作品，定价仅为2940日元，与原价9240日元相比几乎是三折了，可谓相当超值。更有《最终幻想VII、VIII、IX》等PS时代的昔日经典，定价分为2625日元和1575日元。史艾此举的目的十分明显，就是为了增加会社在夏日游戏淡季中的收益，不过对于不少SE的支持者来说，这一批“ULTIMATE HITS”既有收藏价值，又经济实惠，史艾的廉价风暴倒也算是公德一件，呵呵。[**胜负师 提供**]

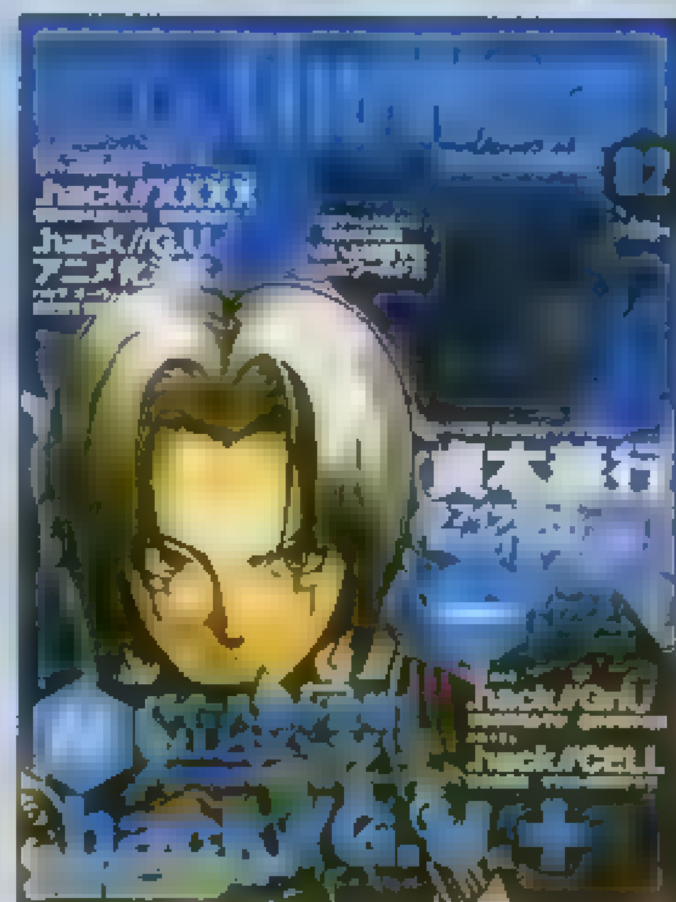




[illegible]	[illegible]	[illegible]
星之海洋3 直到时间的尽头	PS2	2940日元
勇者斗恶龙V 天空的新娘	PS2	2940日元
勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地和被诅咒的公主	PS2	2940日元
女神侧身像	PS	1575日元
超时空之钥	PS	1575日元
超时空之轮	PS	1575日元
沙加 开拓者	PS	1575日元
沙加 开拓者2	PS	1575日元
勇者斗恶龙IV 被引导的人们	PS	2625日元
勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	PS	2625日元
最终幻想VII国际版	PS	2625日元
最终幻想VIII	PS	2625日元
最终幻想IX	PS	2625日元
最终幻想 战略版	PS	1575日元
漂泊的故事	PS	1575日元
圣剑传说 玛娜传奇	PS	1575日元

.hack抢钱计划2.0版

不知你是否还记得，2002年有一家公司推出了一个系列作品，这部作品的媒介载体包括动画、OVA、漫画、游戏、小说等等，力求让你“全方位、多角度”地了解它所讲述的故事。如果你一不小心陷进去，这作品简直就像一个黑洞，将你牢牢吸在里头无法自拔。当你好不容易挣扎上岸，对天高喊“我终于把这个故事全部弄清楚了”的时候，它却悄无声息的出现在你身旁，拍拍你的肩，咧嘴对你一笑：“孩子，别急着跑啊！我们刚推出了这个系列的最新作品。”



没错，“《.hack》系列”就是这么一部作品，在前系列发售之后的第4年，它终于再次爆发，开始了“抢钱计划”的第二波——“《.hack//G.U.》系列”！为什么要说系列呢？且听我仔细给你讲解一下，这个系列现在已经确定将包括的东西：3部PS2游戏；3部全新OVA(虽然它依然是随游戏附送)；1部TV动画《.hack//Roots》；4部漫画《.hack//G.U.+(プラス)》、《.hack// XXXX》、《[.hack// GnU》、《.hack// 4koma》；1部小说《.hack//CELL》；1本专门杂志《.hack//G.U.The World》。当你看到这一长串名单的时候，有何感想？而且根据CC2公司的介绍，本游戏还将发售手机游戏、广播剧、Radio等等，如果你不幸掉坑里的话，自己看着办吧……[**雨滴 提供**]

《生化4》枪械能力修正揭秘

最近，D·S在总结“《生化危机》系列”的枪械历史时发现了一个特别的现象，那就是部分武器的实际能力在游戏中悄悄地进行了一定的修正，这些人为改动有些是为了对应游戏的基本设定、有些是为了配合剧情发展的需要，有些则是为了使武器的平衡性不至于太离谱……现在，就以风头不减的《生化危机4》为例，让我们来看看都有哪些名枪是经过了这种“艺术加工”的吧。

①**Handgun**：原名Mk23，俗称“SOCOM”，与大名鼎鼎的USP是孪生兄弟，不过威力更加巨大，但可惜的是在游戏中被强行转换成了9毫米口径，否则里昂在一开始就可以拿着这把杀伤力与“杀手7”无异的手枪招摇过市了……将其升至顶级后出现的50%爆头率设定算是对该枪应有的补偿。



②**RED9**：原名Mauser RED9，就是我们俗称的“驳壳枪”、“匣子炮”，想当年传奇英雄李向阳手里拿的就是这家伙。不过，此枪的后座力奇大，一般人是驾驭不了的，通常的做法往往都是侧拿着枪射击，使其弹着点呈扇面散布……大概是由于这个原因，游戏中才附带了可稳定平衡性的枪托。



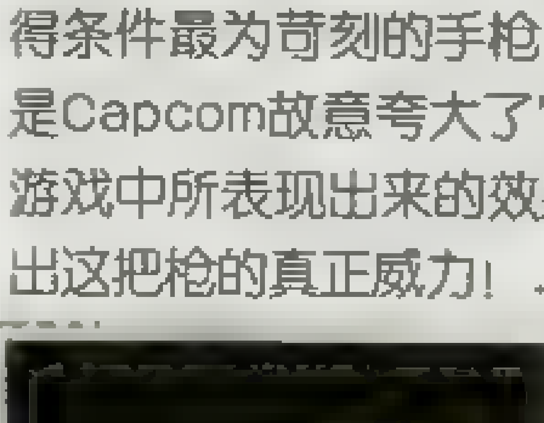
③**Punisher**：原名FN5.7，使用5.7毫米弹药的它可轻易射穿置于100米外由48层凯夫拉(KEVLAR)纤维制成的防弹衣。而且，一旦命中人体软组织后，它又会转而表现出可怕的杀伤力——这个小口径子弹在人体内翻滚造成的碎裂效应足以令绝大部分枪械望尘莫及。不过为了平衡起见，游戏中没有如实反映FN5.7的实力，只赋予其能连续贯穿多个敌人(含盾牌)的能力。



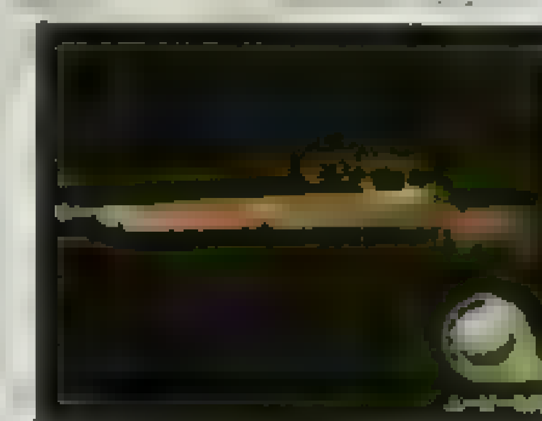
④**Matilda**：原名VP70，它正是里昂在《生化危机2》中初次登场时所持有的惟一护身武器。这款名枪由于时运不济而早早停产，而加装了战术枪托的三连发式VP70则更加稀有。也许是为了向著名枪厂HK致敬，游戏中的VP70被设定成了隐藏武器，而且射击精度与连射性能均得到了大幅提升。



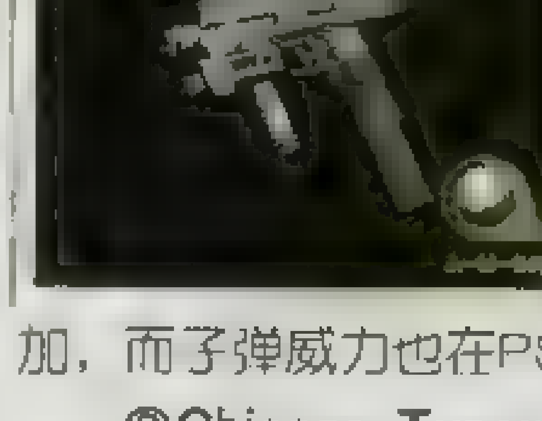
⑤**Handcannon**：原名X-M500，对于这把取得条件最为苛刻的手枪，可能有很多玩家都认为是Capcom故意夸大了它的性能，实则不然——游戏中所表现出来的效果有时甚至还不足以体现出这把枪的真正威力！.50英寸的恐怖口径与特制的马格努姆子弹使其威力远远凌驾在“沙漠之鹰”之上，故此X M500多被人们用来狩猎大型野生动物，实在无愧于“枪炮”这个名称。



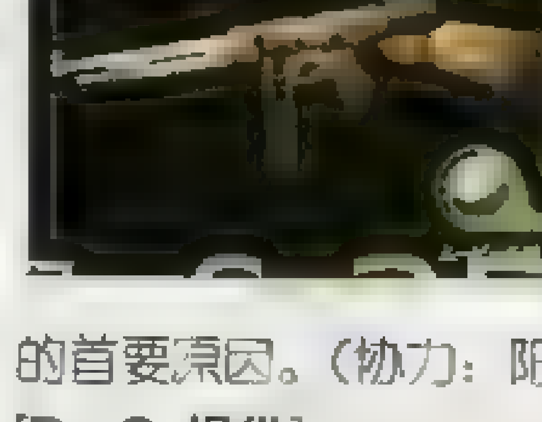
⑥**Oldtype Rilfe**：原名春田M1903A4，著名的春田式步枪，以精确度奇高而闻名，《拯救大兵瑞恩》中的狙击手使用的就是它。不过这把枪的杀伤力很低，当目标较远时威力相当有限。可能是为了平衡其极低的射速与上弹速度，游戏制作人员才给它配置了高威力的隐藏升级项(欧版中高达30)。



⑦**TMP**：原名TMP，相信许多人都对这款《CS》中的“水枪”印象深刻。射速快与威力小是TMP公认的两大特征，但经过游戏的平衡性调整后，《生化危机4》中的TMP在持续性和杀伤力上都得到了提升——现实中几秒钟即可将弹仓扫空的持续射击时间被大大增加，而子弹威力也在PS2版中得到了大幅加强。



⑧**Chicago Typewriter**：原名M1A1，这把俗称“芝加哥打字机”的黑手党专用枪在游戏中得到的调整非常有趣，在削弱子弹威力的同时极大地提升了射速。虽然将这11.43毫米大口径子弹的威力仅定为10未免有些不合情理，但那恐怖的连发频率却使其足以令任何一个打字员汗颜——这也是该枪被列为《生化危机4》枪械之王的首要原因。(协力：阳光部成学员 未顿的简单)[**D·S 提供**]





胜哥：前几天借PS2给朋友玩，昨天拿回来时发现开机时只有黑屏，连浏览器都进不去。然后我放一张盘进去，也没有反应。然后我把主机盖打开，再放进盘，发现盘读了几秒就停了，完全不读碟。请问这是怎么回事？是烧机？还是光头报废？还是别的什么问题呢？请胜哥抽空给我个回复，拜谢！[KAWAYI]

胜负师 这个嘛……应该不是烧机，因为烧机的话别说是黑屏了，连电源灯都不会亮，更何况盘放进去还会转几秒钟呢；但个人认为也不是光头报废那么简单，因为如果是光头坏了，那管理画面还是可以进入的。你可以问一下你的朋友，在借用期间PS2是否有什么异常，比如有没有从高处落下、遇水受潮什么的。询问时注意语气态度，大家是解决问题的，伤了和气就不好了。而我这里也要向“借机族”提个醒，朋友借你主机那是因为彼此的友谊，看在了朋友的情面上，而很多玩家特别是学生买台主机十分不易，所以借用后要如同自己的主机那样爱惜。万一损坏也要主动向朋友说明损坏原因，协商修理和赔偿方案，尽快把问题解决。主机有价，友情无价！为一台主机的修理费而损失一份友谊是很不划算的。

胜Sir：我是你们的新读者，我在这想问你几个问题：①买PS2时要注意什么？如何防止JS的翻新？②我是新疆伊宁的，怎么每次都要等很长时间才可以看到杂志啊？望答复。[weijie]

胜负师 感谢这位新疆读者的来信。不过第一个问题让我有些为难，因为PS2的翻新问题我们在杂志上已经反复强调过了多次，不宜花大篇幅再说一遍，而您又是我们的新读者，可能没有老杂志。所以还请你在朋友处翻翻老杂志，或干脆找经验丰富的朋友一同去购机，以方便识别主机的优劣，可能要比在杂志上按图索骥更加有效。当然，如果JS在翻新方面又有“新招”，那我们还是会进行关注，并介绍一些识别方法的。第二个问题我们只能说声抱歉，因为期刊有运输原因，所以新疆等地的读者可能要晚几天才能看到杂志，不过每期之间的间隔应该是不变的，还请见谅。

胜大师好！现在白色PSP的1.5版是否有翻新机？本人最近够入1.5的白色PSP。在电池充满电后，放上一天左右电池就没电了，确定是关机了。如果充满电把电池拿出来放上一天左右，电池的电又满了。如果是充满电把电池拿出来，再放入PSP中放上一天左右，电池里的电又没了。这是怎么回事？我的PSP在充电器接口的地方，壳合不严。观察后发现是里面的一个螺丝没上紧，这是怎么回事？谢谢观赏。请解答！[xudaren]

胜负师 这个问题我特别询问了几位掌机方面的行家，得出的结论很不乐观。首先，我们通常会认为如果没有机壳，那么翻新会很不容易，但事实上，这些小问题根本难不倒JS。1.5的PSP早就停产了，现在已有不少JS疯狂回收二手的1.5机器，传闻连那个保修封条都有水货了，所以现在还在卖的所谓全新1.5版PSP其翻新的可能非常大。有个对掌机市场比较熟的朋友甚至下了“1.5版基本上就没新的”的结论。我们退一步来说，就算侥幸买到了1.5的新机，在电池方面被做手脚的可能性也很多，而且JS针对电池的手段更是五花八门、无奇不有，所以建议最近要买PSP的朋友还是不要考虑1.5版了，因为这绝对不是一个好的选择。

胜负师，可以告诉我最近几期杂志上出现的“《罪恶装备》系列”的图片可以在哪里找到吗？这是我觉得最好的游戏人设了，好想用来做桌面！[homwei_z]

胜负师 记得2005年度语录中有这么一句：“内事不决问老婆，外事不决问GOOGLE！”形象地说明了活用搜索引擎的重要性。用GOOGLE键入“GUILTY GEAR”或在百度键入“罪恶装备”均可，你会看到大堆的相关图片，不过其中有好多都是COSPLAY照片，人设好的游戏就是受COSER的欢迎。其中还有去年TGS展上风头很劲的这位“小哥”，拍一张照要排好长的队呢！



胜负师你好，最近我想买一台NDSL。我听人说NDSL的屏幕质量比较稳定，一般没有坏点的问题。但是又有人说NDSL的屏幕变亮了，但屏幕的质量却下降了。究竟他们谁说得有道理？因为我大约会在五月份购买NDSL，屏幕问题我又十分关心，所以请胜负师一定尽快回答，谢谢！[广州 小超]

胜负师 NDSL编辑部也有人入手了，从现有的几台来看，只有单位那一台是比较完美的，其余几台或多或少在屏幕方面有点问题。比如LIKY的那台下屏的右上角可以按下去，雷伊的那台下屏有个亮点，雨滴那台则是上下屏幕的亮度有明显区别，所以NDSL屏幕质量不稳定的说法还是有一定根据的。在购买NDSL时，在屏幕方面可要多长个心眼。（主编乱入：单位那台可是第一时间入手的，花了2600大元！你们花那么点钱能买到现在这样的就不错了。掌机众：大家都来拜“神机”啊！）

胜负师你好，最近俺觉得眼睛不行了，玩游戏不到30分钟就觉得眼睛不舒服。去看医生说是眼睛疲劳过度，所以小弟特地在网上邮了一个按摩眼睛的仪器，花了150元。不知道各位有没有用过此类产品，感觉这种东西的效果怎么样？[马光华]

胜负师 眼部按摩器在编辑部没什么人使用，但小时候因为得了近视，胜负师曾经用过一阵子，用后感可以用收效甚微来形容，所以从中学开始我就一直戴着眼睛。至于编辑们常用的护眼产品一般是眼药水、滴眼露什么的。但据经常使用此类产品的LIKY所说，滴眼露不宜长期频繁使用，因为人体会产生抗药性，其效果会下降，甚至产生负作用。多边形还使用过护眼水带来缓解眼部疲劳，但因为水带要放入冰箱中降温，所以其温度会比较低，众所周知，人类的眼部皮肤十分脆弱，又有丰富的毛细血管，水带使用时间过长可能会对眼部造成损伤，特别是女性玩家最好不要使用这种产品，以免出现眼袋或皱纹。另外，如使用液晶屏幕对长时间对着电脑的人来说也可以一定程度上降低眼睛的疲劳程度。以上所说的种种，对于眼部疲劳都只是治标不治本的办法，真正的良方就两个字——休息。给予眼睛充分的休息才能有效解决眼部疲劳所产生的各种症状。通宵玩游戏的确很爽，但对眼睛的伤害是相当大的。编辑们为了赶稿而熬夜那是出于无奈，玩家们应该尽量避免。我父亲劝我不要熬夜时经常会说一句老话，叫“一夜不睡，十天不醒。”熬一个晚上，的确会影响好几天的精神状态，长此以往，难免积劳成疾。每个人只有一双眼睛，所以请爱护它们。

胜负师大人，PSP版的《铁拳 暗之复苏》就快推出了，这里请向您请教一下PS2版《铁拳5》的一些问题。①洛的→→LK既漂亮又威力不俗，可是前面怎么连最后一下才能让→→LK命中呢？我看过游戏光环中的连技，可我怎么也能不上？②恶魔仁的连技太难了！最速风神我发一下还行，连发两个就太困难了，更别说后面还要再接连续技了，请问有什么简单连的连技，且威力还可以的？③还有，我看到风间仁的强力连技中，两个最速风神拳后要前冲一步再输入LP，可是怎么前冲啊？啥叫前冲技巧呢？先问这么多，祝各位小编身体健康，工作顺利。[大连 孙华清]

胜负师 ①在连技中，虽然还是→→LK的直线侧踢动作，但操作方法其实已经改变了。在一些特定的招式之后输入←→，洛的身体会抖动，此时进入了特殊架构“龙构”，而在龙构中再次输入←→LK，就可以取消掉龙构的硬直，使出直线侧踢。具体操作就是在特定招式后输入←→←→LK，这个过程要非常快，而且输入时机要非常准，不然最后一下是无法成功命中的。②恶魔仁的连技要想简单稳定，那在连技融入罗刹门、马头螺旋这样的固有三连技就行了，但我还是认为要练好三岛家族的角色练不练得成最速是一个分水岭，如果觉得有困难，倒不如先练几个对操作要求不是很高的角色。当然，三岛系角色是“《铁拳》系列”的主力，用起来有独特的乐趣在其中。②要掌握前冲技巧，首先要了解提前输入的知识，在《铁拳5》中，多数普通按键技的提前输入幅度为5帧（1帧=1/60秒），含有→→或←←的招式可提前2帧输入，滑动按键技可提前1帧，横移动可提前15帧，其他类型的招式不能提前输入。也就是说，在招式硬直消失前2帧输入→→就能在第一时间做出前冲动作，以便缩短角色间的距离，使连技成立。



栏目主持：邪魔天使



邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

日语在哪些方面比英语容易

以前有一个上海的学英语的大学生给笔者发邮件，说从这个学期开始他们可以选修第二外语，他们班上有些同学爱看日剧，因此想大家一起选修日语。他问我两个问题：一是日语好不好学？二是日语在那些方面比英语容易。首先，笔者可以明确地回答第一个问题：日语不好学，绝对比英语难学，你要是不信，学一年就知道了。我这里主要谈谈第二个问题。

按照学术界的看法，一种语言的语法（grammar）可以分为两大类，一类叫词法（morphology），专门研究单词；一类叫句法（syntax），专门研究句子。我认为日语的词法要比英语简单一些，而日语的句法要比英语难许多。下面我简单介绍一下在日语词法中哪些方面比英语容易。

第一，许多日语单词如果写成汉字跟我们的汉语单词意思完全一样，比如“増加、减少”等等，我们一看就懂。而在英语中，如果我不告诉你“increase、decrease”的中文意思，你自己是猜不出来的。这是一个最大的优势。

第二，日语的名词没有单数、复数、阴阳、阳性、主格、宾格等等的变化，比如一个“学生”和一百个“学生”，都是这同一个单词，而在英语中，则需要从单数变成复数（student 变成 students）。

第三，日语的数词明显要比英语简单，比如513892这个数字，汉语怎样念，日语也怎样念。而英语就比较麻烦了，因为在英语中只有“千”，没有“万”。51万，必须说成510千。数字越多越麻烦。

第四，日语的名词后面加上一个格助词“の”就可以变成形容词，比如“地球の”（地球的）。而在英语中，名词与形容词有可能采用不同的形式，比如 earth（地球）和 terrestrial（地球的）。

第五，日语动词的变化除了极个别的情况都很规则，你只要记住这些规则就可以任意变化，而英语中有许多不规则变化的动词（比如 take/took/taken），需要额外记忆。



绘：MIMICC

所以笔者觉得学英语的朋友如果需要选修第二外语，最好还是学另外一种西方语言，比如法语、德语、西班牙语等，毕竟它们属于同一个语系，彼此很相似，比较容易学。笔者并不建议您学日语，因为两者没有任何关系，一起都要从头学起，既费时又费力。

邪魔天使的随笔

很开心地将自己的PSP升级到了2.70版，不过那细长的中黑字体看上去总觉得怪怪的，而且日文显示也变成了中文系统下的字体，看上去很不舒服。但不管怎样，索尼在经过了这么久之后终于加入了简体中文还算是厚道了。对了，大家如果想让MP3的歌名什么的也显示简体中文的话那就要到“本体设置”的“字体设置”里选到简体中文哦。

“山口山”依旧继续，对于我这种上班族而言玩一下已是件奢侈的事情。前几天才把7级的水任务做了，那个感觉真是美啊，在此特别感谢帮助我的几位朋友！目前磕“裁缝”中，这技能学了一直没练，唉。

经典台词

——王女様（おうじょさま）、心配（しんぱい）ご無用（むよう）だ。オレを誰（だれ）だと思（おも）ってる？この物語（ものがたり）の主人公（しゅじんこう）だぜ。主人公は絶対（ぜったい）に死（し）なないのさ。

——oujyosama sinnpaiomuyouda orewodaredatoomotteru konomonogatari no syujinkoudaze syujinkou wa zettainishinanainosa

公主殿下，请不用操心。你以为我是谁？我可是这个故事的主人公啊，主人公是绝对不会死的。

在如此危机的情况下能够如此轻松地说出这样的话的人，我想除了巴尔福雷没有第二个人了。外表懒散，其实非常认真，这样的人的确是超有魅力啊，也难怪在日本女性玩家中巴尔福雷的人气是最高的了。（第二高的当然是我们的将军巴修了，哈哈\^o^/）不过游戏中对于描写艾雪对巴尔福雷的感情部分太少，以至于最后艾雪大声呼喊巴尔福雷的名字时觉得很突兀，以至于我们的卡伦陛下在看到那段情节时歇斯底里地大叫不可能了。不过说实话，这个人物的塑造可以说是《FF XII》中最成功的一个了。



东瀛采风

荞麦面



日本料理中面食方面除了乌冬面以外还有一个我们常见的就是荞麦面了，说实话，论人气荞麦面要更大哦。荞麦面有很多种，比如岩手县的碗子荞麦面、长野县的信州荞麦面、京都的鲱鱼荞麦面等。每种荞麦面都具有各地的口味以及特色，可以说是一种乡土料理。荞麦面顾名思义就是用荞麦做的，它比大米、小麦、坚果类更有营养。它含蛋白质丰富，还含有大量能解除食欲不振的维他命B，可以说是营养均衡的食品。现在做荞麦面一般都是机器做，不过真要体会做荞麦面的精髓还是要做“手打荞麦面”，而且去手打荞麦面面馆的人可是有很多的哦。

荞麦传入日本是在绳文时代，到了弥生时代日本全国已经普及栽培了许多荞麦原料的植物了，而那时荞麦多以与其他谷物混着一起煮为主。进入江户时代，在基于乌冬面的基础上，将荞麦做成面。这种将荞麦做成细长的面条的技术始于长野县木曾地方，当时大米已经开始流行，人们的食生活开始变得丰富，所以大家都开始考虑怎么吃才有营养。那个时候的孩子很多都有脚气（因为缺乏维他命B1），据说“吃荞麦不会得脚气”，所以荞麦一下子红了起来，其气势已经超过了乌冬。

在日本，每年的最后一天被称为“**大晦日（おおみそか）**”，在这一天有吃荞麦面的习俗。这个习俗始于江户时代中期。日本人希望“寿命像荞麦面那样长，好运永远留在家中”、“像切荞麦面那样爽快地将一年的辛苦和灾难切掉”，这样的荞麦面叫“过年荞麦面（**年越しそば**）”。另外，从江户时代末期开始，人们在搬家后会送荞麦面给房东或邻居，意思是“以后会长时间在你身边，请多关照。（日语中荞麦“そば”的写法与“旁边”是一样的。）”这被称为“搬家荞麦面（引越しそば）”。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年5月5日～2006年6月31日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年5月5日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	801.13元人民币
100日元	7.06元人民币
100欧元	1011.14元人民币
100港币	103.32元人民币

达芬奇密码　05.15



推荐度 B　PS2　◆2K Games　◆39.99美元
ACT　◆对应PS2、Xbox
[illegible]



与即将上映的电影一样，《达芬奇密码》的游戏版本也将忠实再现原著小说的剧情。游戏的类型是ACT，但如果你看过原著小说，就一定知道游戏中将会出现数量众多的谜题，例如拼图或者推理等等，对玩家的英语水平有一定的要求。玩家可以从小说的两位主角，符号学家罗伯特·兰登和密码学专家索菲·奈芙中选出一位来进行游戏。值得一提的是，实际负责游戏制作工作的The Collective专门请来了欧美著名的解谜式冒险游戏《断箭》的制作人参与游戏的制作，对本作的重视程度可见一斑。



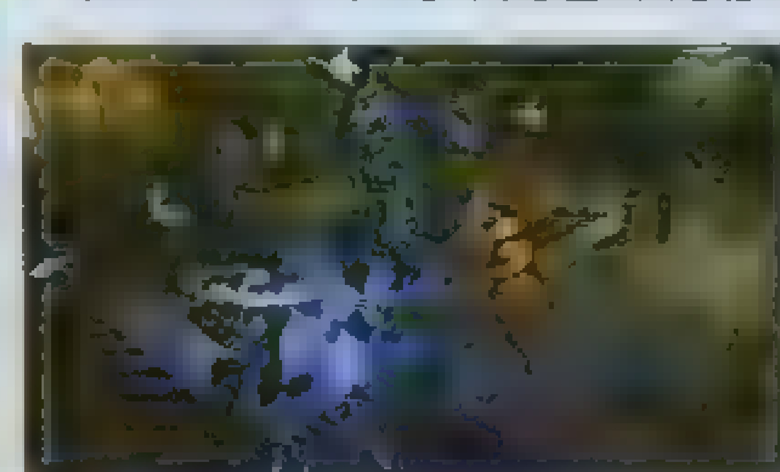
X战警3　05.16



推荐度 B　PS2　◆Activision　◆39.99美元
ACT　◆无对应周边
[illegible]



将与电影上映日同期发售的《X战警3》虽然是以电影版的剧情为线索，不过游戏中的剧本是由"《X战警》系列"作者Chris Claremont和电影版剧作家Zak Penn共同创作完成的，而且其内容更将会是电影版的两倍！游戏中有三位新增的重要角色可以操作，分别是Bobby Drake、Logan和Nightcrawler，每个角色都有各自的特殊能力。本作的游戏系统与《金刚狼的复仇》类似，每个关卡都有3个隐藏任务，如果完成，角色就可以在力量、防御力等方面进行强化。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年5月					
9日	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99美元
11日	交响诗篇 NEW VISION	エウレカセブン NEW VISION	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
11日	龙虎之拳 ～天・地・人～	龙虎の拳 ～天・地・人～	SNK Playmore	FTG	4800日元
11日	实况棒球 大联盟	实况パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
15日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	梦幻骑士V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800日元
18日	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai Namco Games	RPG	6800日元
18日	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元
18日	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー传说～	SEGA	RAC	6800日元
18日	天秤彩球2	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	PUZ	5800日元
25日	Kimi Kiss	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25日	新・豪血寺一族 烦恼解放	新・豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800日元
25日	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000日元
25日	街头霸王ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25日	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25日	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の诗	Datam Polystar	AVG	6800日元
25日	樱华～闪耀心扉之樱～	樱华～心辉かせる扉～	Pionesoft	AVG	6800日元
25日	神秘事件 ～八十神薰的事件档案	ミステリート～ミステリート～八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25日	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25日	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
25日	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元
30日	杀手47：血钱	Hitman: Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
30日	美国士兵：士兵的成长	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
2006年6月					
1日	世界足球 高潮	ワールドフットボール クライマックス	SEGA	SPG	6800日元
6日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
8日	转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	Success	AVG	5800日元
15日	蔷薇树上蔷薇开 —Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク —Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
15日	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800日元
22日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 决对领域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
22日	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学园アリス ～きらきら★メモリーキッス～	Kids Station	AVG	6800日元
22日	女神侧身像 西尔梅丽娅	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	Square Enix/tri-Ace	RPG	7800日元
22日	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800日元
22日	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
22日	格斗之王XI	ザ・キング・オブ・ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800日元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99美元
29日	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	Interchannel	AVG	6800日元
29日	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800日元
29日	超七龙珠Z	超ドラゴンボールZ	Bandai Namco Games	FTG	6800日元
29日	纯爱咖啡厅	パルフェ —Chocolat Second Style—	Alchemist	AVG	6800日元
29日	魂响 ～送灵之诗～	魂响 ～御灵送りの诗～	Yeti	AVG	6800日元
29日	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	KID	AVG	6800日元
29日	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタズム	Gust	RPG	6800日元
29日	SIMPLE2000系列 Vol.101 THE 御姐2特别篇	SIMPLE2000シリーズ Vol.101 THE お姐チャンボン2特别篇	D3 Publisher	ACT	2000日元
29日	合金弹头	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	6800日元
29日	格斗之王NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元

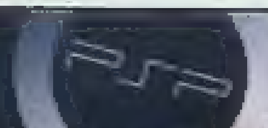
Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年5月					
11日	实况棒球 大联盟	实况パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800日元
2006年6月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
16日	X战警3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	29.99美元
16日	后院垒球 2007	Backyard Baseball 2007	[illegible]	SP[illegible]	[illegible]
[illegible]					
11日	龙珠 进化之冒险	Dragon Ball Advance Adventure	ACT	Banpresto	29.99美元

PlayStation Portable



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
11日	吃豆人世界3	Pac-Man World 3	Namco Bandai Games	ACT	39.99美元
11日	007 来自俄罗斯的爱情	007 ロシアより愛をこめて	EA	ACT	4800日元
18日	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代Ⅴ	イーディスメモリーズ ~新天魔界 GOCV~	Idea Factory	S·RPG	4800日元
22日	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99美元
22日	2006 FIFA 世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	39.99美元
23日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider：Legend	Eidos	A·AVG	39.99美元
23日	怪物猎人 自由	Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
30日	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
30日	Race Driver 2006	Race Driver 2006	Codemasters	RAC	39.99美元
25日	真名法典 Potable	マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25日	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
25日	DQ & FF in 富豪街 Potable	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	ETC	4800日元
25日	拳手之路2	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800日元
25日	Talkman 欧洲语言版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
25日	东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2	东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
25日	吉他小子 现场版	ギタルマンライブ！	Koei	ACT	4800日元
		2006年6月			
1日	宇宙巡航级合集	Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13日	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel	Konami	ETC	18.99美元
15日	到哪里都在一起 学校狂欢	~どこでもいっしょ~レッツ学校	SCE	ETC	4800日元
15日	我是航空管制官 机场英雄 成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
15日	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800日元
26日	铁拳：暗之复苏	Tekken：Dark Resurrection	Namco Bandai Games	FTG	39.99美元
26日	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	39.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
15日	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	ACT	39.99美元
16日	X战警3	X-Men：The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
18日	右脑达人 加油训练师	右脳の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元
25日	究极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
25日	大战略DS	大战略DS	Genki	SLG	4800日元
25日	金刚	Peter Jackson's キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
25日	转转连 疯狂触摸	まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
		2006年6月			
1日	汉字候鸟	汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
1日	银河战士 Prime 猎人	メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
1日	降魔灵符传饭纲	降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
5日	轻松头脑教室	Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
15日	怪盗卢梭	怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
15日	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
15日	数码怪兽物语	デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
15日	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800日元

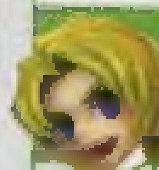
Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
16日	X战警3	X-Men：The Official Game	Activision	ACT	39.99美元
19日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
30日	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
		2006年6月			
6日	And 1 街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13日	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos：Riot Response	Eidos	ACT	39.99美元
26日	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
9日	时空飞梭	TimeShift	Atari	FPS	59.99美元
16日	X战警3	X-Men：The Official Game	Activision	ACT	59.99美元
18日	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800日元
22日	乒乓球	Table Tennis	Take-Two	SPG	39.99美元
23日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels：Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
25日	炸弹人 Act：Zero	BOMBERMAN Act：Zero	Hudson	ACT	2980日元
30日	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	59.99美元
		2006年6月			
14日	摩托GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59.99美元
20日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元
26日	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	59.99美元
29日	子弹魔女	BULLET WITCH	AQ INTERACTIVE	ACT	7300日元
29日	鬼混力量3 无罪的狂热	スペクトラルフォース3 ~イノセント レイジ~	Idea Factory	SLG	6800日元

热爱足球 蓝色战士们的轨迹 05.18



推荐度 B | X360 | SPG | ◆Bandai Namco Games ◆6800日元 ◆对应Xbox Live | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

世界杯年可谓好戏连台，众多游戏厂商纷纷推出自己的足球游戏大作。这款南梦宫的新作是根据日本队进军世界杯的道路为剧本来制作的。虽然其为X360平台上的游戏，但是游戏方式却并未有太多长进，系统基本沿用PS时代的同社作品"《超级自由人》系列"。所以，我们甚至可以称其为"360版超级自由人"。玩家可以选择控制前锋、中场、后卫、守门员的其中一员，每一种场上位置都还有更加细致的分工，玩法肯定不尽相同。这一种游戏方式就是在讲究团队配合的同时，也让玩家可以过一把个人英雄主义的瘾。

梦幻骑士Ⅴ 世代传承 05.18

推荐度 A | PS2 | RPG | ◆Atlus ◆6800日元 ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

时隔2年半之后，"《梦幻骑士》系列"的正统续作即将再次与各位玩家见面。就如本作的副标题"世代传承"一样，游戏在继承以往系列唯美画风和强大声优阵容的基础上，战斗画面将全部采用3D形式呈现，与角色成长相关的"技能树"系统，也是由4代特有的"リング"技能习得方式发展而来。以往只能在战场上帮玩家助威的"精灵"，在本作中也有多位登场，根据自身不同的特点，似乎也与游戏中丰富的解迷要素息息相关。为了守护父辈留下的和平，让我们一起踏上"梦幻"般的冒险旅程。

.h.hack//G.U. Vol.1 再生 05.18

推荐度 B | PS2 | RPG | ◆Bandai Namco Games ◆6800日元 ◆无对应周边 | CERO 审查予定 对应玩家年龄未定

事隔四年之后，"《.hack》系列"终于再次展开了抢钱计划，虽然故事的舞台网络游戏"The World"已经发生了巨大变化，但仍然存在着很多难以解释的现象。究竟"三爪痕"是什么，主角弛尾又将在"The World"的世界里经历怎样的变故，一切都将在这里展开。同之前的作品一样，《G.U.》将以三部曲的形式发售，5月18日的《再生》将向我们展示一个全新的"The World"，同时，本作的动画篇已经放映，它能帮助你更加彻底地了解整个故事。

游戏机实用技术 掌机王SP LEVELUP游戏城寨

联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》各壹本，将3本杂志上的印花剪下集齐，在6月15日前寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加这次令人心动的大抽奖。

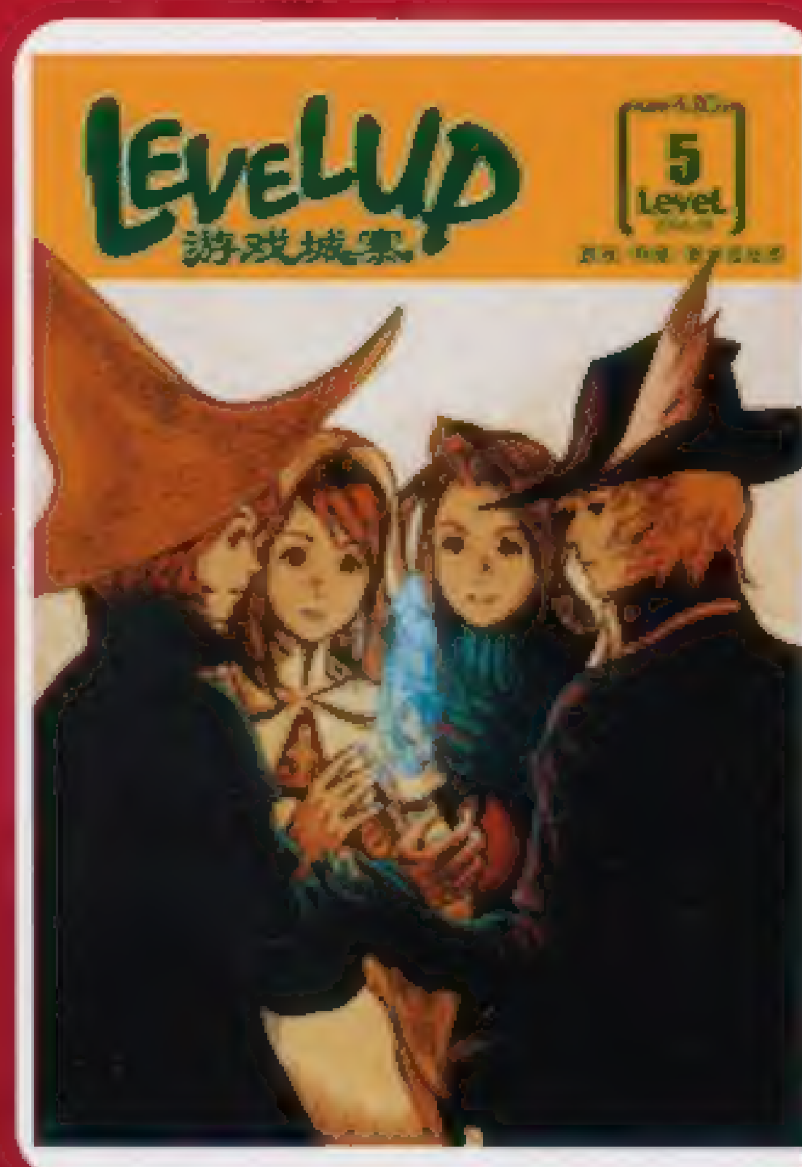
本期《游戏机实用技术》第99页印有**红色印花**



第39辑

5月12日 全国上市

印有**黄色印花**



LeveL5

5月15日 全国上市

印有**蓝色印花**

为确保购买到以上杂志，请预先向当地报刊亭预订！

火红五月 10万元奖品 一次送出！

100000元 大抽奖启动啦！

奖项	奖品	名额
特等奖	一步到位次世代！高清电视+Xbox 360	1名
一等奖	Xbox 360	2名
二等奖	NDSL或PSP	15名
三等奖	PS2	20名
四等奖	levelup主题T恤	500名

抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由levelup.cn及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，只要集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）将这三枚印花寄往兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社（邮编730000），即可参加抽奖，中奖名单将于[illegible]月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布前四等奖中奖名单。

本次活动最终解释权归levelup.cn所有